
第一份由日本遊戲生產商直接支持的電視遊戲雙周刊
1997年5月23日
49
遊戲誌
GAME PLAYERS
MAGAZINE
每本港幣35元
最新最快！ PlayStation最新力作
《加油！森川君2號》登陸本港！
《遊戲誌》新周刊消息 繼續報導
製作人員大解剖!!
遊戲誌 GAME PLAYERS EX
隨刊附送·不另收費
請向書報攤索取
攻略全開
PlayStation
《TILK碧海來的少女》
《FADE TO BLACK》
《PAL～神犬傳說》
《120% 完美少女》
《RIOT STARS》
《ALUNDRA》
《衝鋒車》
SEGA SATURN
《游擊宇宙戰艦》
《COMMAND & CONQUER》
遊戲研究坊猛料重臨
《FEDA 2》
《峠 KING 2》
《ELFIN PARADISE》
日本生產商
全力供料力作介紹
《龍珠 GT》
《D-XHIRD》
《皇牌空戰 2》
《病毒2007年》
《電腦天使 SS》
《NEXT KING》
《祖尼狄卡之貓》
《TIME CRISIS》
《PANZER BANDIT》
《GUNDAM PERFECT ONE YEAR WAR》
隨書附送
《GROOVE ON FIGHT》靚靚女拉頁海報
© Sony Computer Entertainment Inc.
© ATLUS 1997. All Rights Reserved.



PS-33P ArcadeREX/PS-33S WonderStick

- PlayStation 及 Sega Saturn 格鬥大手掣
- 8個獨立連射按鍵
- 慢動作控制
- 重金屬底板加強穩定性



PG-31SP GUNZ

- PlayStation 及 Sega Saturn 兩用自動上彈光線槍
- 可選擇於5、10或15發後自動上彈
- 亦可如一般光線槍操作，不作自動上彈



PG11S/21P GUNZ

- 自動上彈功能光線槍
- 5、10或15發後自動上彈
- 可如一般光線槍操作，不作自動上彈
- 備有PlayStation 及 Sega Saturn 型號可供選擇

PS-72C Psychopad III / PS-32N Psychopad K.O.

- 多功能格鬥大手掣
- 備有十對一設定功能，按制一次可出絕招
- 4組自設記憶組合(Macro)，可儲存不同人物或不同遊戲之設定
- PS-72C Psychopad III 一機兩用，可用於PS/SS
- PS-32N Psychopad K.O. 一機三用，可用於PS/SS/SNES



VHF —— 1 2 3 . . . 5 . . . . . . 6 8 10 12 —— CH
UHF —— 21 30 . 40 . 50 . 60 . 68 —— CH

新產品情報：

N64記憶卡已於4月份面世，備有原裝及原裝之4倍容量兩款型號以供選購



TUNING

ACT·LABS™

MAX THE EXPERIENCE

http://www.actlab.com



H.K. Distributor: **Wonder Star Corporation Ltd.**
Shop 3 & 5, Basement Whampoa Internet Zone, Home World, Site 12 Whampoa Garden, Hung Hom, Kowloon
Tel: 2764 8002 Fax: 2774 0806

Singapore Distributor: **Relialogic Corporation Pte Ltd.**
Blk. 231, Bain Street, #02-25, Bras Basah Complex, S180231 Singapore
Tel: 65-338-7728/7729 Fax: 65-3386865



All brand names and trademarks are the property of their own users.



© ATLUS 1997. All Rights Reserved.

科技超群
信心保証

SS MAJORIS AI
for Saturn

SS-232

定價
HK$ 199

PS SAKKARA AI
for PlayStation

PS-602

智能型模擬駕駛系統
特大液晶顯示屏
資料、圖案，一目了然

可編程序系統
超級必殺技，一按即出
記憶容量特大，可儲存 54 個程式

多種參數選擇，容易操縱

FORMULA ZERO

三機種對應
PS/SS/N64

定價
HK$ 450

類比賽車軚盤；油門、
剎車腳踏；4 級波棍

總代理
恆景電子有限公司 Eternal Peace Electronics Limited
配備各種不同類型電子遊戲、主機、輭件及配件

批發部
九龍深水埗福榮街
103 號舖地下
電話：2725 1038
傳真：2708 4628

零售部
頑皮小子電子遊戲專門店有限公司
九龍深水埗福華街 146-152 號高登電腦中心 64 號舖
電話：2387 7297
傳真：2729 1923







新GAME速報

攻略一族

遊戲玩家有話說

使用本書時之注意事項

1. 因本書並非電器用品，請勿接上火牛使用。
2. 閱讀時請與本書保持一定距離。
3. 長時間閱讀本書時，為健康著想，請每隔1~2小時休息10~15分鐘。
4. 由於本書內容極為詳盡，請避免讓本書受到強裂震盪，或於極端的溫度條件下使用、保存本書，亦請勿將本書分解。
5. 請勿以稀釋液、汽油及酒精等揮發性溶液以至哥士的、漇水拭抹本書。
6. 由於將本書接上投射式電視後亦不會出現任何影象，大家可慳番啖氣。

本刊內刊載之遊戲畫面及有關遊戲版權均屬該遊戲版權持有人所有；本刊及本刊附錄的版面、文章、插圖版權均屬CINEASTE INTERNATIONAL LTD.所有，任何人未經本刊及有關遊戲版權持有人許可，以任何形式、形態或媒體複製、轉載、翻版本刊內容均屬違法。

機種

3DO
GAME GEAR
PC 個人電腦
街機
世嘉 CD
PLAY STATION
任天堂
世嘉五代
超級任天堂
PC-FX
NEO · GEO
SATURN
GAME BOY
PC ENGINE
NINTENDO 64

遊戲性質

ACT 動作遊戲
FIG 對戰格鬥遊戲
RPG 角色扮演遊戲
ARPG 動作角色扮演遊戲
SRPG 戰略角色扮演遊戲
AVG 歷險遊戲
SLG 戰略／模擬遊戲
SPT 體育遊戲
SOC 足球遊戲
RAC 賽車遊戲
STG 射擊遊戲
PUZ 智力遊戲
TAB 桌上遊戲
MOV 電影
EBOK 電子圖書
ETC 其他遊戲

其他

ZP 雙打
對應光線鎗
MPLY 多人參與
對應滑鼠
MCM 需記憶卡／有記憶進度功能
對應軟盤
LNK 通訊對戰
對應ANALOG 控制桿
不適合十八歲以下人士

賞心樂事

隨刊附送

GAME PLAYERS EX

◆PUBLISHER／CINCEASTE INTERNATIONAL LTD. ◆EDITORIAL TEAM／MICKEY CHAN、JAMES WONG、ARES LEE、赤目黑龍、FUKUDA、天草四郎時貞、山寺良牙、阿三、ZAC、MS、KOTARO、八神 健、TAZ◆FREELANCE WRITING／SPYDER、小健健、死神之黃昏、粉擦、龍、XICO、◆插圖／小虎◆MARKETING DEVELOPMENT／烱山哲哉◆COVER DESIGN／子濃◆GRAPHIC DESIGN／子濃、SING、FAI、FION、佐治◆GRAPHIC ARTWORK／DIGITAL PREPRESS SERVISE LTD.◆COLOUR SEPARATION／DIGITAL PREPRESS SERVISE LTD.、EPS PRODUCTION LTD.◆PRINTER／TOPPAN PRINTING CO.,(H.K.) LTD.◆DISTRIBUTION AGENT／TAK KEUNG KEE(NEWS HAWKER)、INFO RESOURCES LTD. (COMICS BOOK SHOP & GAME SHOP)TEL:(825)2866-9866◆ADVERTISEMENT／NELSON CHAI TEL(825)2527-8665
GAME PLAYERS MAGAZINE PUBLISHED BY CINEASTE INTERNATIONAL LTD. ADDRESS:7/F, FOOK LEE COMMERICAL CENTRE, TOWN PLACE, 33 LOCKHART ROAD, WAN CAHI, HONK KONG.
TEL(825)2380-2223 FAX(825)2507-5175
EMAIL ADDRESS:cineaste@glink.net.hk

遊戲索引（本索引以遊戲種類及筆畫排序）

延期領獎啟事

由於仍未收到日本廠商的《洛克人 BATTLE AND CHASE》記憶卡，所以領獎日期將會延至6月，在收到記憶卡之後將會立刻公佈領獎日期，敬請留意本刊日後之公佈，不便之處，敬希見諒。

《遊戲誌》編輯部啟

延期公佈啟事

由於「遊戲誌周刊計劃書公開募集」的來信太過踴躍，未能及時處理，所以原本決定在今期（第49期）的公佈將會順延一期，即在下一期（第50期）之中公佈，不便之處，敬請原諒。

《遊戲誌》編輯部啟

難得悠閒的米奇話——

很久也沒有試過一個人逛街了。寫這篇編者話的時候我正在秋葉原一間法式小餐廳享用午餐。想不到秋葉原也有這麼好情調的地方，只是走遠一點而已。不知是日本人也沒有留意到有這間店的存在，還是今天不是懂得這種情調的人的日子，店裏顧客很少。在柔和的法文歌曲襯托下，寫起稿來心情也不同。

今天因為約了幾間在秋葉原售賣同人商品的店舖做訪問，所以星期天大清早便來到秋葉原。大部分店還未開門的秋葉原也不算冷清，打算採購電子零件的人早已來到秋葉原附近的幾間麵檔吃早餐。我也在車站旁一間快餐店吃了一個日式薄餅（御好燒）漢堡餐，那是那店子的新產品，在顧客自己添加的紫菜碎襯托下香氣撲鼻，味道也蠻好吃，香港的快餐店不妨仿傚。

做完訪問之後，本來是繼續穿街插巷的找尋特別的店子的，行呀行的來到了步行者天國的另一邊，那裏已沒有甚麼電器店遊戲店電腦店，反而看到一幅悠閒的景象——有一個人在踏單車享受22度下的微風，有一家大小遊玩購物，也有年青人在練習花式滑板。年青的一對也好、白頭皆老的公公婆婆也好、剛剛從電器街那殺戳戰場逃出來的機迷也好，都在這裏享受難得悠閒。

好了，不再寫下去了，要不然回到香港後會給其他同事以極刑侍候哩。到我回來的時候，又是戰國時代另一階段的開始了。

PS：韻大爺，你替我訂的《SENTIMENTAL GRAFFITI》幾時有呀？這邊炒到19000YEN呀！嗚……

DEATH & REBIRTH後的J.J話：

◆今期的編者話本來是另一份的，但因為心情的改變，先前那一份已經可以再見了，在此實在要多謝天草一聲，因為他是第一個發覺在下心情不好的……

◆可惡的黃昏哥哥和MS，你們的1/60 G WING竟然可以發聲！但在下才不稀罕！反正在下想買的只是G WING，又不是發聲字典，但切記不要再在我面前拿這東西來炫耀，否則你們可能會見到カトル在公司出現……

◆這兩星期在下開始分批將各式雜物遷往新居，不過進度緩慢，不單只書櫃空空如也，就連最基本的床亦未有，每次歸家仍只有睡在那張二手梳化之上……

◆公司在大執位後，據說在下將會被安排在全公司「最低調的位置」，不過話時話，最近外面好似有啲知少少嘅人喺度亂講嘢，正所謂「口喺生係人哋度嘅」，佢鐘意DOG-SPEAK在下都冇辦法，但至少各位讀者應會留意到呢兩期出書日準咗，料比以前強咗，制度亦比較有系統咗（呢樣未必個個會知）……在下只可以講一句，下次若然各位聽到有人DOG-SPEAK時，不妨留意吓講嘅人平時嘅為人，就應該會明白點解佢會講啲咁嘢。

◆上星期至知道，原來喺POLY讀DESIGN會讀到比磨機磨傷手嘅，哈哈……祝早日康復！

努力吧！偽‧福田君2號嘅編者話——

從讀者寄給神之黃昏的信中，得知竟然有人會叫在下做福田老師，真意外，因為其他編輯部戰隊的同僚都是以哥哥、叔叔來稱呼，不過為何會叫我做老師？實在令人百思不得其解。出書之日，小室哲哉同埋安室、TRF和globe嘅SHOW（MIDEM ASIA）應該做完，真係希望會有有心人送2張飛過我~~~~今期書頭終於和4名新同事去打機睇戲，發現八神 健同KOTARO玩《RBS》都有番兩度，不過我嘅舞小姐一啲都唔弱喎，嘿嘿……同日玩《IDOL MONEY EXCHANGER》嘅段位模式，有啲失準都竟然有LV.14（喺香港第一次玩咋），睇嚟練多2、3次就有可能……

P.S.相川七瀨新ALBUM六月下旬出啦！梗係要買啦！小健健、天草，係咪？

（最近無乜正CD出過，所以今期無得介……）

大腦嘔吐嘔字天才ARES

得知今期開始編者話會大擴版，一版六格共兩版……即係有好大地方過我玩嘢、即係我可以隨便係度嘔字……可以隨處寫嘢……可以隨處大小便……可以隨處打躉……嘿嘿！哈哈！呵呵呵呵呵……！！廢~~話、我愛廢話！！

唔……近來番工的感覺突然變得很不同，原因是現在每日返回公司也會看到一班熟口熟面嘅人，好有親切感，因為與他們相識始於入行之初，事隔多年又再共事，真係有啲邪，不過另一方面又好興奮，唔！血又再燃燒起來了！！來吧！ARTHUR、單眼仔、阿明、佳佳！咱們齊齊將所剩無幾的青春燃燒吧！燒啦！燒啦！燒死佢~~~~~！！

咳唔……話算上期講過「歸家」，不如今期就講吓「專長」啦。話說人之所以有各種各樣的性格，從某角度來看原因便是出於造物者想人類會出現進步、進化，因為如果個個人也是倒模一般便不會透過相處出現化學作用，從而發覺問題所在及作出改善。不過針無兩頭利，正所謂一百歲唔死都有新聞，人越老越見得怪事越多，有時有啲人又真係會俾佢吹到你啤一聲。不過最頂癮就係有時佢雖然會攪到你啼笑皆非，但在佢嘅角度嚟睇又真係會無問題，因為佢嘅「專長」就係逗留喺自我的空間，永遠唔會留意整個現實世界究竟行到幾遠，結果不斷在牛角裹死鑽，別人的忠告對佢來說係叫向人屈服，但係佢又從來無諗過人與人之間的溝通是雙向的。所以，當你發覺自己的朋友就係咁多，覺得全世界人都唔理解你同害緊你嘅時侯，你就要諗吓一直自己深信嘅「專長」是否己成為「磚牆」，一道令你不能投入社群的「自閉磚牆」。

山寺良牙歸家七日之旅（其之六）——

二月十二日，本人在池袋、涉谷及秋葉原瘋狂地購入在香港絕不容易購得的遊戲音樂CD、CD-ROM遊戲、聲優CD、聲優LD及動畫LD等……晚上回到酒店經點算後，該一天只是那些費用已用去了大約200000日圓（即13500港元），但最開心的就是買到以下的遊戲：SEGA SATURN的《結婚前夜》、PlayStation的《TRUE LOVE STORY——真愛物語》、PC ENGINE的《心跳回憶》及《卒業——GRADUATION》。第六天就是這樣的過去了。



歸家之行的收獲（六）——井上喜久子PERFECT SOLO COLLECTION DISC 1封面

「身子弱」的赤目黑龍

好極了！在經過一些的人事變動之後；在一些工作程序上的變更之後；在加入了新的人手之後，《遊戲誌》終於也可以如期在「星期五」出版了！這實在是《遊戲誌》所有員工的喜訊，因為再也不用給老闆「責罵」了，而且準時出版，對讀者來說亦是一件好事呢！

在這期開工後的數天，黑龍收到「有心人」BILLY的來信，首先非常多謝BILLY的關心，現在黑龍的心情已好轉了很多，因為事情已過了有一段時間，所以在黑龍心中亦淡化了不少，不過，有些事情不是一天半天便能忘記，總要給自己一點時間，不過黑龍相信自己一定能渡過這段艱難的日子，重新振作起來，反正近來因為工作非常忙碌，所以根本沒有時間想那些多餘的事情，不論怎樣，真的非常BILLY和其他讀者的關心，THANK YOU VERY MUCH！

近日公司之中好像又出現了多隻的「消費奴隸獸」，當然，攻擊力最厲害的必定是黑龍了，哈！不過事實上，這個月可以給黑龍買的東西也買得七七八八了，所以也是時候收手了，免得以後沒有東西可以買，哈！哈！哈！

呀！剛過去了的「娘親節」，大家有沒有和各位的娘親好好的慶祝一下呢？黑龍是一個「孝順仔」，當然有和娘親慶祝，大家真的不要忘記這大日子，因為這是非常重要的，還有便是在6月的「爹爹節」，是6月15日，大家可不要忘記啊！

在這裏又要說對不起了！想不到黑龍因為自己的不幸遭遇寫出來的編者話會引來這樣大的回響，竹日末子小姐，黑龍寫這樣的文章，全是因為以前受到一些非常不愉快的經歷，而另一方面，黑龍覺得人總須要有「伴」的，所以才會希望有女友。不論如何，黑龍也要向各位女性讀者說一聲：「對不起！」

少年阿三真實告白第十一話——

以下內容全部改編自真實個案：

1.早上10:00，於某大銀行門口，兩名年約六十歲的中年婦人，神色凝重地看着掌心，內心充滿着喜悅。祗聽見靠着左邊的對右邊的說：「我隻雞仔又重咗3克啦！」

2.「我要隻白色！」
「不行，好難搵呀。明明上次你話鐘意隻紫色，點解依家又要改喎？」
「唔理吖，人哋見到佢有白色，我又要有！」
「小姐當係求吓你，唔好咁樣難為我啦。」
「係囉，爹辛苦就唔好送，我叫過第二個……」
「NO！」

3.一天的放工時間，一架巴士上，一個地盤工人，一隻「蛋」，一個尋回自己純真一面的故事，一天一天的延續下去……

4.「早晨，遊戲誌。」
「唔該，我係想報料嘅，請問你哋收唔收TAMAGOTCHI秘技……」
「對唔住，呢啲秘技我哋係唔收㗎。」
「有無攪錯呀！隻GAME咁受歡迎，一啲都無講過，仲話係最受歡迎次世代遊戲雜誌……」
「SORRY！唔好意思……」

5.應承過你、送給你、還是欠了你、愛你、疼你、無心冷落你、別了你、還是忘不了你——小雞「仔仔」，享年7歲。

6.「喂！幫我陪佢玩吖。」
「我…我唔識點同佢玩喎。」
「咩話？街霸III你又話識玩，剩係叫你陪佢玩就話乜都唔識？」
「係、係，我玩我玩……」
「枉你平時睇咁多GAME書，一啲嘢你都學唔到。」
心想：唉！似乎遲啲都要睇其他雜誌充實吓自己啦。

7.「袋住好，抑或拿着好？還是掛在前面最好，人人都看得到。」
一位擁有限定版「雞仔」的思路進程。

以上是有關「TAMAGOTCHI」的七不思議事件。

者者者者者者者話話話話話話話話話話話話話話話

天草四郎 時貞致謝辭

「終於都可以出院啦！」記得當時十分開心，因為在醫院中的日子真是可以用渡日如年來形容，既不能工作、又不能做自己想做的事，真是慘受煎熬；不過，幸好逗留在醫院的日子只需要一個星期，否則……回想當日，余的確十分害怕，害怕得連痛楚都感覺不到，這時幸好手提電話絲毫無損，才能夠打電話報警，之後，余害怕得不知為何打電話回公司，弄到於公司中的各位同事非常擔心，在此真的要賠個不是，特別最感動的，就是米奇立即飛身到余所在的醫院探望，相信這一連串的情境，余都會畢生難忘；另外，米奇、福田、神之黃昏及SING在趕稿中亦抽空探望，在此說一句多謝！特別是全靠福田仗義相助，才得以完成《ALUNDRA》的攻略，再一次說句多謝！還有余的好朋友常常都來陪伴我渡過這七日漫長的日子；還有輝爺，多謝你兩次探望，非常感激！到最後，當然是要多謝編輯部的各位同事給予的支持及幫忙，才得以令余安心養傷，再次說句THANK YOU！呀還有福田君多次於百忙中陪伴余去覆診，真的十分感動，再衷心一次多謝你！亦多謝讀者惡即斬、豬標莫古的問候及BILLY的慰問咭，多謝你們的關心，還有你們對《FF VII》攻略的評價與鼓勵，真不知道怎去多謝你們，余唯一能夠做到的，就是盡力做好每一隻攻略，走着瞧吧！

P.S.興，安心養傷，在最困難的時候，一定要用堅毅的信心通過阻礙，這樣，你的人生便能夠跨進一大步了；一有時間我一定會來探望為汝解悶的；祝早日康復！

魔城城主AMAKUSA

KOTARO話—

好不容易才完成在下的第一份SLG攻略—《RIOT STARS》，由於本人是一個不善於戰略遊戲的人，只會用神於格鬥遊戲，更勢估不到自己編寫的第一份攻略會是戰略遊戲，所以心情總是有些　不安，既恐打得不好，教不到讀者竅門，又恐自己編寫得不好，讀者們理解不到過中的意思，直至截稿當日，我依然懷疑有沒有需要替該攻略加上注釋呢……

忙碌了兩星期，終於有時間做一些公作以外的事，例如回信給久未覆信的朋友和諸如此類的事情，最重要是可以巡視「業務」，去久違了的遊戲機中心呼吸一下新鮮的空氣（嘔~~~~~~！），重新練習和熟習一下《REAL BOUT餓狼傳說SPECIAL》和遊戲誌內認識得此遊戲不超過3個人的《TWINKLE STAR SPRITES》，迎接偽．福田君2號和死神之黃昏的挑戰。

講講吓禪講到變咗一個恭喜人嘅ZAC話

釋尊有一弟子叫大帕 • 達太，他修行了十二年，卻一直也未能開悟。眼看師兄弟們一個一個的開悟，他開始對釋尊產生憎惡之心……

假使你是大帕，當同輩們一個一個出人頭地，自己卻在原地踏步，你會甘心嗎？或許你會怨天怨地怨眾人，但你可知問題出在哪兒嗎？當自己的缺點被別人赤裸裸地指出來時，撫心自問，你會坦然接受嗎？不太可能吧！或許你會因此而和對方結怨哩。大帕與眾師兄弟的分別在於，他沒有重視旁人的注意點。

用心記取別人的注意點，就是解決自己煩惱的方法。

今期編者話的版位寬闊了許多，容許我在這兒風花說月一下吧！

世榮讀友，你答錯了哩。不過你的話，我們都會銘記於心，放心吧！

認識了一位新朋友叫「括弧Y」（我幫他改的），他對「RQ」也有研究，這實在幫了剛墮入深淵的我不少，感激！

介紹大家去一個全日文網址：http://www.sm.rim.or.jp/~mfc/fumika/

近來和朋友進午膳，得知她在新公司工作得比以前快樂，在此恭喜她！

近來和朋友談談天，得知他已找到另一半，並在蜜運中，在此恭喜他！

近來和朋友進宵夜，得知他已開悟，到達了另一個境界，在此恭喜他！

近來和朋友通電話，得知她有喜，小生命將在年底誕生，在此恭喜她！

第二次八神 健話……

◆這兩星期中曾二度去遊戲機中心，有喜亦有悲（？！），喜方面是可以和天草兄及福田兄在《SF3》及《RBS》交手，各人互有勝敗，果然名不虛傳，希望下一次有機會再打過（在《KOF96》中）。

◆而在悲方面，當日筆者在打《KOF96》時被人挑機，以筆者的功力輕易將他打敗，因他不服氣而繼續挑筆者機，但是都是筆者全勝。在打幾次後，竟出言罵筆者「你打X夠未啊！」。現今竟然還有這樣的惡人，在GAME中勝不到別人便出言罵人，這樣的態度真是要不得的。

◆雖然前面有些事令到筆者感到不快，但筆者最近心情都不俗。因為筆者美國的好友最近回來，以前筆者和他十分老友。而且他今次回來可以看到97回歸，可以看到這歷史時刻，真是有運。

◆最近筆者一有時間便會去打《SF3》，因為筆者要操熟D阿KEN才可以有得和天草及福田打（上次阿KEN被天草的NECRO打得好慘啊！」。但是筆者還是比較等待隻DARKSTALKERS，據筆者估計這隻遊戲會好玩過《SF3》啩。

◆應該AL及CE考試完畢，希望各位考生考得好成績。

◆唉……今次係講咁多先，下次繼續。

MS話

◆唉！天呀！EVA戰隊入侵呀！我的MS沒有了，莫非真的要機械人大戰？若是真的話，我一定會班多些MS來的。近來在GPM裏出現一大群的EVA戰隊，由零號機到五號機都不只一架（莫非是量產型）。有很多地方已被它們佔領，MS已無力反抗，幸好本人終於買下一比六十的WING GUNDAM，這一下子可作出反抗了，但現在仍然在機倉裏，完成程度只得50%，待完成後希望可以挽回面子了。

◆終於脫身了，我的「他媽」終於在5月12日死了，當牠死之前的一剎那，聽到牠不段呼叫，但我無能為力，死因不明，心裏有點……不過心中有另一種意識出現，死去之後，將牠交給別人，以後都可不用理會牠，也不會被牠煩住我。哈！哈！

◆時間真是過得很快，在GPM都有一個月了，而且距離我在日本住過的時間已有三個月了，最近學校（只日本那間）寄了一封信來，看來他們沒有忘記我，真感動~~~~

◆不知點解，近來看到很多東西要買，包括一比一百的GUNDAM X、AIR MASTER、EVA零號機至五號機、機動戰艦………等等，還有很多很多，天呀！放過我吧！真的甚麼都要錢！錢！錢！

◆ 5月17日是盛大的日子，因為在某商店裏思想鬥爭了很久，為了甚麼？又是為了它——GUNDAM，看見一架一比一百四十四的RX-78 GP04的首辦，竟以低價發售，就在那一刻，思想鬥爭了很久，最後始終受不了引誘，將它買下。不過因為這樣終於買齊了一套0083年裏的GUNDAM了。

古靈精怪東南亞的TAZ話…

魚蛋個蛋呀蛋糕個糕呀糕點個點呀點指兵兵個兵呀兵士個士呀士巴拿個拿呀拿拿聲個聲呀聲波個波呀波浪薯片個片呀片彎個彎呀彎月個月呀月光個光呀光管個管呀管道個道呀道路個路呀路路暢通個通呀通勝個勝呀勝利個利呀利智個智呀智能個能呀能量個量呀量力而為個為呀為了目的不擇手段個段呀段平叔個叔呀叔父個父呀父子個子呀子貓物語個語呀語出驚人個人呀人做我唔做個做呀做馬個馬呀馬場個場呀場務個務呀務實個實呀實況足球個球呀球棒個棒呀棒棒糖個糖呀糖廠街個街呀街頭霸王個王呀王小虎個虎呀虎虎生威個威呀威水個水呀水鴨個鴨呀鴨掌個掌呀掌門狗個狗呀狗頭閘個閘呀閘口個口呀口水多過茶個茶呀茶樓個樓呀樓梯底個底呀底層個層呀層層疊個疊呀疊羅漢個漢呀漢方藥個藥呀藥到病除個除呀除以二個二呀二五仔個仔呀仔大仔世界個界呀界限個限呀限量發售個售呀售價個價呀價位個位呀位位五百個百呀百花蜜合個蜜呀蜜桃成熟時個時呀時鐘酒店個店呀店小二個二呀二刀流個流呀流水不斷個斷呀。一休哥呀！……來啦……節目時間又夠啦，下次再見啦！

次號預告

電擊閃電訪問

這三位就是日本遊戲雜誌《電擊王》的總編輯塚田先生（中）、編輯市川先生（右）和在遊戲廣告界有名的專欄作家福井生先（左）。5月20日三人來到《遊戲誌》作電擊式訪問，想知道詳情留意下期編者話吧！



也是次號預告……

想知道黃昏哥哥的美麗睡姿會否在東瀛彼方見報的話，留意下月中出版的《電擊王》7月號吧！（阿彌陀佛……）

重要聲明

由1997年6月7日，《遊戲誌》第50號開始，本社將為 Cineaste Int'l Ltd. 之唯一發行商，供應該出版社旗下之所有叢書，包括《遊戲誌》雙周刊、攻略別冊……等等。各界如有關於 Cineaste Int'l Ltd. 旗下刊物之發行疑問，敬請致電 2720 8888，與潘先生或黎小姐接洽。

德強記書報社

地址：九龍長沙灣通州西街1064-66號地下B座

電話：2720-8888

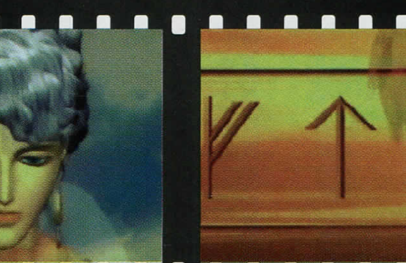
推出前的全出招表（上集）

BY：ZAC



OPENING 片段









系統及基本動作

→	前進
←	後退
輕按↑／↖／↗	小跳躍
長按↑／↖／↗	大跳躍
↓／↙／↘	蹲下
對手攻擊時←	擋格
Z／C	擋格
→→	前衝
←←	急後退
→→按住不放	奔走／（背向對手時）轉身
有武器時X	輕斬
有武器時Y	重斬
A	輕腳
B	重腳
無武器時X	弱拳
無武器時Y	重拳
L	左邊閃
R	右邊閃
→＋L	左轉身
→＋R	右轉身
輕按↓＋L	左側跳
輕按↓＋R	右側跳
近牆時←＋A／B	三角跳
近天井時↑＋A／B	天井蹴
在崖邊時↙／↓／↘＋A／B	崖上蹴
L＋R＋G	丟低武器
近武器時蹲下X＋Y	拾起武器
←＋G	白羽取
白羽取成功後→＋（A＋B）	白羽後破壞對手武器
白羽取成功後→＋（X＋Y）	白羽取後將對手摔倒
對手攻擊時X＋A＋G／Y＋B＋G	起擋格
轉身時→→＋（X＋A）／→→＋（Y＋B）	自主連

今次的「大佬」及隱藏人物合共有４位！



■VENUS



■伊岐那邪



■SHADOW BOY

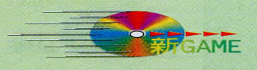


■EIJI（！！）



製造商：TAKARA
容量：CD-ROM
售價：5800日圓
發售日：5月30日

© TAKARA CO.,LTD 1997

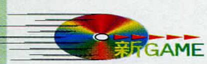


BOY 全出招表

招名	指令	有否武器	條件
上段突刺	X	有	
上段大斬	Y	有	
上段蹴	A	兩	
迴旋蹴	B	兩	
片手中段突刺	→+X	有	
兩手中段突刺	→+Y	有	
中段前蹴	→+A	兩	
右MIDDLE KICK	→+B	兩	
迴避上段斬	↙+X/Y	有	
右LOW KICK	↘+A/B	兩	
RISING HEAT	輕按↓+X/Y	有	
JUMPING KNEE	輕按↓+A/B	兩	
FLYING NIELL KICK	↑+(A+B)	兩	
左JAB	X	無	
右STRAIGHT	Y	無	
左BODY BLOW	→+X	無	
右BODY BLOW	→+Y	無	
迴避BODY掌打	↙+X/Y	無	
UPPER CUT	輕按↓+X/Y	無	
JUMPING ELBOW	↓→+X/Y	無	
首折	→↘↓↙←+X/Y	無	
蹲下下段突刺	X/Y	有	蹲下時使出
蹲下下段蹴	A	兩	蹲下時使出
水面蹴	B	兩	蹲下時使出
蹲下PUNCH	X/Y	無	蹲下時使出
跳前蹴	A	兩	跳起時使出
SHOOT KICK	B	兩	跳起時使出
跳前橫斬	X	有	跳起時使出
跳前縱斬	Y	有	跳起時使出
FLYING SLEDGE HAMMER	X/Y	無	大跳躍下降時使出
轉身上段突刺	X/Y	有	背向對手時使出
TRASH KICK	A/B	兩	背向對手時使出
背後下段橫斬	X/Y	有	蹲下背向對手時使出
背後水面蹴	A/B	兩	蹲下背向對手時使出
裏拳	X/Y	無	背向對手時使出
蹲下轉身肘打	X/Y	無	蹲下背向對手時使出
KANGAROO KICK	A/B	兩	伏在地上起身時，對手在自己的足旁時使出
擲上斬	←+Y/B	有	投技
GRAP SMASH	←+(Y+B)	有	投技
背負投	←+Y/B	無	投技
足取裏ACHILLES腱固	←+(Y+G)	無	針對對手上段蹴的反技
D.D.D.	↘+(A+B+G)	無	擋格能源棒閃動時的投技
D.D.D.	↘+(A+B+G)	無	擋格能源棒閃動及背向對手時的投技
ELBOW DROP	↑+X	兩	近距離DOWN攻擊
SHOOTING STAR PRESS	↑+Y	兩	遠距離DOWN攻擊
RHYTHMICAL STAMP	↘+A/B	兩	近距離DOWN攻擊
CANNON BALL	↓→+X	有	使用時擋格能源棒會減少
CANNON PLASMA	↓→+(X+A)	有	使用時擋格能源棒會減少
DISCHARGE IMPULSE	↓↓+A	兩	
DISCHARGE IMPACT	↓↓+B	兩	體力棒閃動時使出
低空CANNON BALL	←↙↓↘→+(X+A)	有	使用時擋格能源棒會減少
CANNON EXPLOSION	←↙↓↘→+(B+Y)	有	使用時擋格能源棒會減少
LIGHTNING ARROW	Y	有	天井蹴技
FLYING CROSS CHOP	←+(A+B)	兩	牆蹴技
LA KEPLERTER	←+(X+Y)	兩	牆蹴技
跳前斬	X/Y	有	邊閃時使出
首折	X/Y	無	邊閃時使出
FLYING NIELL KICK	A/B	兩	邊閃時使出
BODY BLOW	X/Y	兩	轉身時使出
SLIDING KICK	A/B	兩	轉身時使出
JUMPING KNEE	A/B	兩	急後退時使出
低空CANNON BALL	X+A	有	體力棒閃動及急後退時使出
SHOULDER PRESS	X/Y	兩	奔走中使出
SLIDING KICK	A/B	兩	奔走中使出
中段橫斬	X/Y	有	倒地起身時使出
上段蹴	A/B	兩	倒地起身時使出
下段斬	↓+X/Y	有	倒地起身時使出
下段蹴	↓+A/B	兩	倒地起身時使出
右STRAIGHT	X/Y	無	倒地起身時使出
COMBINATION 1	AB	兩	連續技
COMBINATION 2	XY	有	連續技
COMBINATION 3	AX	有	連續技
COMBINATION 4	BY	有	連續技
COMBINATION 5	XX↓+B	有	連續技
COMBINATION 6	XXXAA	有	連續技
COMBINATION 7	XXYXX	有	連續技
COMBINATION 8	XY	無	連續技
COMBINATION 9	XXYY	無	連續技（在急後退中輸入A/B後使出）
COMBINATION 10	XXA	有	體力棒及擋格能源棒閃動時使出
HIGH SPURT FINISH	↓↓+(X+Y)	有	體力棒及擋格能源棒閃動時使出
HIGH SPURT BOMBER	X+A	有	體力棒及擋格能源棒閃動時，邊閃中使出
ELBOW SMASH	→→+(X+A)	有	自主連開始指令
KNEE PICK	→→+(Y+B)	有	自主連開始指令
MISSILE ELBOW	Y+B	有	轉身時的自主連開始指令
→ELBOW SMASH→	X	有	自主連開始指令後使出
→中段水平掃→	Y	有	自主連開始指令後使出
→HIGH LOOP KICK→	A	有	自主連開始指令後使出
→左MIDDLE KICK→	B	有	自主連開始指令後使出
→BODY BLOW→	→+X	有	自主連開始指令後使出
→RISING HEAT→	→+Y	有	自主連開始指令後使出
→KNEE PICK→	→+A	有	自主連開始指令後使出
→JUMPING KNEE→	→+B	有	自主連開始指令後使出

各名人物全出招表

註：有＝要有武器／無＝要無武器／兩＝有無武器也行



SEIYA 全出招表

招名	指令	有無武器	條件
上段橫斬	X	有	
上段大斬	Y	有	
上段蹴	A	兩	
迴旋蹴	B	兩	
中段水平掃	→+X	有	
中段水平大掃	→+Y	有	
中段前蹴	→+A	有	
右MIDDLE KICK	→+B	兩	
迴避迴旋蹴	↙+A／B	兩	
下段斬	↘+X	有	
一刀兩斷斬	↘+Y	有	
右LOW KICK	↘+A	兩	
RISING HEAT	輕按↓+(X+Y)	有	
JUMPING KNEE	輕按↓+(A+B)	兩	
FLYING NEILL KICK	↑+(A+B)	兩	
DOUBLE SLASH	→+(X+Y)	有	擋格能源棒閃動時使出
左JAB	X	無	
右STRAIGHT	Y	無	
左BODY BLOW	→+X	無	
右BODY BLOW	→+Y	無	
迴避BODY掌打	↙+X／Y	無	
JUMPING ELBOW	↓→+X／Y	無	
首折	→↘↓↙←+X／Y	無	
BULL KICK	→↘↓↙←+A／B	無	
UPPER CUT	輕按↓+X／Y	無	
蹲下下段斬	X	有	蹲下時使出
蹲下下段大斬	Y	有	蹲下時使出
蹲下下段蹴	A	兩	蹲下時使出
水面蹴	B	兩	蹲下時使出
蹲下PUNCH	X／Y	無	蹲下時使出
跳前蹴	A	兩	跳起時使出
跳前上蹴	B	兩	跳起時使出
跳前縱斬	X	有	跳起時使出
跳前大縱斬	Y	有	跳起時使出
FLYING SLEDGE HAMMER	X／Y	無	大跳躍下降時使出
轉身上段斬	X／Y	有	背向對手時使出
轉身上段迴旋蹴	A／B	兩	背向對手時使出
蹲下下段橫斬	X／Y	有	蹲下背向對手時使出
背後水面蹴	A／B	兩	蹲下背向對手時使出
裏拳	X／Y	無	背向對手時使出
蹲下轉身肘打	X／Y	無	蹲下背向對手時使出
KANGAROO KICK	A／B	兩	伏在地上起身時，對手在自己足旁時使出
倒立蹴	A／B	兩	在仰臥狀態起身時，對手在自己的頭部旁時使出
攔喉笛斬	←+Y／B	有	投技
GRAP SMASH	←+(Y+B)	有	投技
HARD VIOLENCE	←+(X+Y)	有	投技
GREGORI BURST	←+Y／B	無	投技
MOON SHINE BOOMERANG	↘+B	兩	
MOON SALT BOMBER	↘+(X+Y+G)	無	擋格能源棒閃動時的投技
足裏取ACHILLES腱固	←+(Y+G)	無	針對對手上段蹴的反技
ELBOW DROP	↑+X	兩	近距離DOWN攻擊
ROLLING STAMP	↑Y	兩	遠距離DOWN攻擊
SOCCER BALL KICK	↘+A／B	有	近距離DOWN攻擊
FLAME SHOT	↓→+(X+A)	有	體力棒閃動時使出／使用後擋格能源棒會減少
FLAME INFERNO	↓↓+X／A	有	使用後擋格能源棒會減少
PSYCHO FLAIR	→↘↓↙←+X	有	擋格能源棒閃動時使出
FIRE STORM	→↘↓↙←+Y	有	體力棒及擋格能源棒閃動時使出
FLAME GENOCIDE	→+(X+Y)	有	
BLOODY MOON SLASH	←→+(Y+B)	有	
LIGHTNING ARROW	Y	有	天井蹴技
SPIN CUTTER	←+(A+B)	有	牆蹴技
FLYING LASER	←+(X+Y)	有	牆蹴技
跳前斬	X／Y	無	邊閃中使出
首折	X／Y	兩	邊閃中使出
FLYING NEILL KICK	A／B	兩	邊閃中使出
BODY BLOW	X／Y	兩	轉身時使出
SLIDING KICK	A／B	兩	轉身時使出
JUMPING KNEE	A／B	兩	急後退時使出
SHOULDER PRESS	X／Y	兩	奔走中使出
SLIDING KICK	A／B	有	奔走中使出
上段斬	X／Y	兩	倒地起身時使出
上段迴旋蹴	A／B	有	倒地起身時使出
下段斬	↓+X／Y	兩	倒地起身時使出
下段蹴	↓+A／B	無	倒地起身時使出
右STRAIGHT	X／Y	無	倒地起身時使出
蹲下PUNCH	↓+X／Y	有	倒地起身時使出
FLAME RUSH	X+A	兩	體力棒及擋格能源棒閃動時，邊閃中使出
COMBINATION 1	ABA	兩	連續技
COMBINATION 2	A→+A	兩	連續技
COMBINATION 3	AABABB	無	連續技
COMBINATION 4	XY	無	連續技
COMBINATION 5	XXYY	有	連續技
COMBINATION 6	YYYB	有	連續技(BODY BLOW中使出)
COMBINATION 7	XXA	有	連續技(JUMPING KNEE中使出)
FLAME RUSH	↓↓+(X+Y+G)	有	體力棒及擋格能源棒閃動時使出
ELBOW SMASH	→→+(X+A)	有	自主連開始指令
KNEE PICK	→→+(Y+B)	有	自主連開始指令
MISSILE ELBOW	Y+B	有	轉身時的自主連開始指令
→上段突刺→	X	有	自主連開始指令後使出
→上段大斬→	Y	有	自主連開始指令後使出
→上段蹴→	A	有	自主連開始指令後使出
→中段蹴→	B	有	自主連開始指令後使出
→中段柄頭打→	→+X	有	自主連開始指令後使出
→中段橫蹴→	→+Y	有	自主連開始指令後使出
→中段膝蹴→	→+A	有	自主連開始指令後使出
→右LOW KICK→	→+B	有	自主連開始指令後使出



LUCIFER 全出招表

招名	指令	有無武器	條件
棍底上段突刺	X	有	
鐮上段下擊	Y	有	
上段蹴	A	兩	
迴旋蹴	B	兩	
中段棍底掃	→+X	有	
鐮中段大掃	→+Y	有	
上段蹴	→+A	兩	
上段大蹴	→+B	兩	
赤月破水斬	↙+X／Y	有	
鐮上段上擊	↘+X	有	
鐮上段大上擊	↘+Y	有	
中段蹴上擊	↘+A	兩	
中段大蹴上擊	↘+B	兩	
鐮中段斬上擊	輕按↓+X	有	
惡夢之死刑台	↑+X	有	
闇夜之死刑台	→+Y	有	擋格能源棒閃動時使出
左JAB	X	無	
右STRAIGHT	Y	無	
左BODY BLOW	→+X	無	
右BODY BLOW	→+Y	無	
紫月破水斬	↙+X／Y	無	
UPPER CUT	輕按↓+X／Y	無	
毒針	↓→+X／Y	無	
臟腑之叫	→↘↓↙←+A	兩	
臟腑之絕叫	→↘↓↙←+B	兩	
蹲下下段突刺	X／Y	有	蹲下時使出
蹲下下段蹴	A	兩	蹲下時使出
下段掃腳	B	兩	蹲下時使出
蹲下PUNCH	X／Y	無	蹲下時使出
跳前大蹴上擊	A	兩	跳起時使出
跳前大蹴	B	兩	跳起時使出
跳前鐮下擊	X	有	跳起時使出
跳前鐮大下擊	Y	有	跳起時使出
頭蓋碎	X／Y	無	大跳躍下降時使出
轉身鐮上段掃	X／Y	有	背向對手時使出
轉身上段迴旋蹴	A／B	兩	背向對手時使出
蹲下背面鐮中段突刺	X／Y	有	蹲下背向對手時使出
蹲下背面下段掃腳	A／B	兩	蹲下背向對手時使出
天輪之舞	A／B	兩	仰臥狀態起身時使出
白夜之調	←+Y／B	有	投技
灰寄影	→+(Y+B)	有	投技
死神之輪舞曲	←+(Y+B)	有	投技
小跳下段突刺	↑+X	有	近距離DOWN攻擊
大跳鐮下段下擊	↑+Y	有	遠距離DOWN攻擊
折騰之苦	↘+A／B	兩	近距離DOWN攻擊
小跳手刀下擊	↑+X	無	近距離DOWN攻擊
大跳踏擊	↑+Y	無	遠距離DOWN攻擊
紅蓮之黃昏	↓→+X	有	使用後擋格能源棒會減少
紅蓮之憂鬱	↓→+Y	有	使用後擋格能源棒會減少
壯絕之鎮魂歌	←↙↓↘→+(X+Y)	有	使用後擋格能源棒會減少
紅蓮之咆吼	↓→+(X+A)	有	體力棒閃動時使出／使用後擋格能源棒會減少
邪惡天使之光	↓↓+X	有	
神聖墮天使之光輝	↓↓+Y	有	擋格能源棒閃動時使出
在地獄之業火中燃燒吧	↓←+X	有	
地獄之炎啊燃燒闇吧	↓←+Y	有	體力棒閃動時使出
天上來的使者	Y	有	天井蹴技
暗黑之舞踏會	←+(A+B)	有	牆蹴技
斬首刑	←+(X+Y)	兩	牆蹴技
PHANTOM BLADE	←+(A+B)	無	牆蹴技
跳前鐮上段上擊	X／Y	有	邊閃中使出
含針	X／Y	無	邊閃中使出
臟腑之叫	A／B	兩	邊閃中使出
闇夜之死刑台	X／Y	兩	急後退中使出
TACKLE	X／Y	兩	奔走中使出
SLIDING KICK	A／B	兩	奔走中使出
起身鐮上段掃	X／Y	有	倒地起身時使出
起身上段迴旋蹴	A／B	兩	倒地起身時使出
起身下段蹴	↓+A／B	兩	倒地起身時使出
起身左JAB	X／Y	無	倒地起身時使出
臟腑之絕叫	A／B	兩	轉身時使出
天使之光	X／Y	兩	轉身時使出
墮天使之光輝	A+B	有	轉身時使出
MIRAGE SABRE	X+Y	有	邊閃時使出
CANNON CRUSH	A+B	有	體力棒及擋格能源棒閃動時，急後退中使出
COMBINATION 1	AB	兩	連續技
COMBINATION 2	XY	有	連續技
COMBINATION 3	AX	有	連續技
COMBINATION 4	↓+BY	有	連續技
COMBINATION 5	Y←+Y	有	連續技
COMBINATION 6	XXYXX	有	連續技
COMBINATION 7	XXXAA	有	連續技
COMBINATION 8	XY	無	連續技
死與悲哀之協奏曲	↓↓+(X+A)	有	擋格能源棒閃動時使出
嘆息與煩腦之組曲	↓↓+(Y+B)	有	體力棒及擋格能源棒閃動時使出
棍底上段突刺	→→+(X+A)	有	自主連開始指令
棍底中段突刺	→→+(Y+B)	有	自主連開始指令
棍底上段突刺	Y+B	有	轉身時的自主連開始指令
→棍底中段突刺→	X	有	自主連開始指令後使出
→中段棍底掃→	Y	有	自主連開始指令後使出
→中段蹴→	A	有	自主連開始指令後使出
→中段大蹴上擊→	B	有	自主連開始指令後使出
→鐮上段上擊→	→+X	有	自主連開始指令後使出
→鐮上段掃→	→+Y	有	自主連開始指令後使出
→中段迴旋蹴→	→+A	有	自主連開始指令後使出
→臟腑之絕叫→	→+B	有	自主連開始指令後使出



SANJUROH 全出招表

招名	指令	有無武器	條件
強迴旋斬	X	有	
大斬	Y	有	
上段蹴	A	兩	
迴旋蹴	B	兩	
中段突刺	→+X	有	
中段水平掃	→+Y	有	
中段前蹴	→+A	兩	
中段迴旋蹴	→+B	兩	
迴避上段斬	↙+X／Y	有	
中段柄頭打	↘+X	有	
下段橫斬	↘+Y	有	
擺掃	↘+A／B	兩	
勝上斬	輕按↓+X	有	
跳前上段前蹴	↑+(A+B)	兩	
左JAB	X	無	
右STRAIGHT	Y	無	
左BODY BLOW	→+X	無	
右BODY BLOW	→+Y	無	
迴避BODY掌打	↙+X／Y	無	
肘鐵	↓→+X／Y	無	
強毆首折	→↘↓↙←+X／Y	無	
喧嘩KICK	→↘↓↙←+A／B	無	
勝上擊	輕按↓+X／Y	無	
龍擊	↓→+X／Y	有	
爪牙	↓↓+X	有	
地壯戟	→↘↓↙←+X	有	
蹲下下段斬	X	有	蹲下時使出
蹲下下段大斬	Y	有	蹲下時使出
蹲下下段蹴	A	兩	蹲下時使出
水面蹴	B	兩	蹲下時使出
蹲打	X／Y	無	蹲下時使出
跳前上段大前蹴	A／B	兩	跳起時使出
跳前下方突刺	X	有	跳起時使出
跳前大下擊	Y	有	跳起時使出
腕打	X／Y	無	大跳躍下降時使出
轉身上段水平掃	X／Y	有	背向對手時使出
轉身中段迴旋蹴	A／B	兩	背向對手時使出
背後水面蹴	A／B	兩	蹲下背向對手時使出
裏拳	X／Y	無	背向對手時使出
蹲下轉身肘打	X／Y	兩	蹲下背向對手時使出
水車投	←+Y／B	兩	投技
片手巴投	→+(Y+B)	兩	投技
榊霸嚴流小手返•表門	→+(X+A)	兩	投技
榊霸嚴流小手返•裏門	←+(X+A)	有	投技
壯烈噴盡	←+(Y+B)	有	投技
背負浴倒	→←(A+B+G)	無	擋格能源棒閃動時的投技
裏取ACHILLES腱固	←+G	無	針對對手中段蹴的反技
卷入脇固	←+X	無	針對對手上段蹴的反技
柄頭上打	↑+X	有	近距離DOWN攻擊
下突剩	↑+Y	有	遠距離DOWN攻擊
踏擊	↘+A／B	兩	近距離DOWN攻擊
手刀下擊	↑+X	無	近距離DOWN攻擊
重踏擊	↑+Y	無	遠距離DOWN攻擊
龍尾	↓→+(X+A)	有	使用後擋格能源棒會減少
特攻斬	→↘↓↙←+Y	有	擋格能源棒閃動時使出
龍尾擊	↓↓→+(Y+B)	有	體力棒閃動時使出／使用後擋格能源棒會減少
霸嚴冥動斬	←↙↓↘→+(X+A)	有	體力棒及擋格能源棒閃動時使出
神風	Y	有	天井蹴技
鎌鼬	←+(A+B)	兩	牆蹴技
正座落下傘	←+(X+Y)	兩	牆蹴技
地壯劍戟	X／Y	有	邊閃中使出
強毆首折	X／Y	無	邊閃中使出
跳前上段前蹴	A／B	兩	邊閃中使出
左BODY BLOW	X／Y	兩	轉身時使出
草刈	A／B	兩	轉身時使出
跳前下擊	↓+X／Y	有	急後退時使出
體當	X／Y	兩	奔走中使出
草刈	A／B	兩	奔走中使出
上段水平掃	X／Y	有	倒地起身時使出
上段蹴	A／B	兩	倒地起身時使出
下段橫斬	↓+X／Y	有	倒地起身時使出
下段蹴	↓+A／B	兩	倒地起身時使出
左JAB	X／Y	無	倒地起身時使出
霸嚴冥動斬	X+A	有	體力棒及擋格能源棒閃動時，急後退中使出
百鬼猛襲劍	X+A	有	體力棒及擋格能源棒閃動時，邊閃中使出
COMBINATION 1	AB	兩	連續技
COMBINATION 2	XY	有	連續技
COMBINATION 3	XAXB	有	連續技
COMBINATION 4	AY	有	連續技
COMBINATION 5	BY	有	連續技
COMBINATION 6	AXYY	有	連續技
COMBINATION 7	XX↓+Y	有	連續技
COMBINATION 8	XY	無	連續技
繼續COMBO	→→+XYXY	有	左BODY BLOW時使出
神武壯烈噴盡	←←+(X+Y+G)	有	體力棒及擋格能源棒閃動時使出
柄頭打	→→+(X+A)	有	自主連開始指令
左BODY	→→+(Y+B)	有	自主連開始指令
中段柄頭打	Y+B	有	轉身時的自主連開始指令
→強迴旋斬→	X	有	自主連開始指令後使出
→勝上斬→	Y	有	自主連開始指令後使出
→橫蹴→	A	有	自主連開始指令後使出
→迴旋蹴→	B	有	自主連開始指令後使出
→下段斬→	→+X	有	自主連開始指令後使出
→下段大下擊→	→+Y	有	自主連開始指令後使出
→中段迴旋蹴→	→+A	有	自主連開始指令後使出
→右MIDDLE KICK→	→+B	有	自主連開始指令後使出



SABRINA 全出招表

招名	指令	有無武器	條件
上段打	X	有	
上段突刺	Y	有	
WHOLE MARK KICK	A	兩	
迴旋蹴	B	兩	
中段打	→+X	有	
中段突刺	→+Y	有	
喉笛蹴	→+A	兩	
右MIDDLE KICK	→+B	兩	
迴避中段突刺	↙+X／Y	有	
DRILL TURN	↘+X／Y	有	
右LOW KICK	↘+A	兩	
ROSE ZONE	↘+B	兩	
ROMANCING RED	輕按↓+A／B	兩	
跳前打下擊	↑+X	有	
跳前上段突刺	↑+Y	有	
WAVE RIDER	↑+(A+B)	兩	
左JAB	X	無	
右STRAIGHT	Y	無	
左BODY BLOW	→+X	無	
右BODY BLOW	→+Y	無	
迴避BODY掌打	↙+X／Y	無	
IVY CUT	輕按↓+X／Y	無	
HORNET ELBOW	↓→+X／Y	無	
蹲下足掬下段	X／Y	有	蹲下時使出
水面蹴	A／B	兩	蹲下時使出
蹲下PUNCH	X／Y	無	蹲下時使出
跳前蹴	A	兩	跳起時使出
JACK KNIFE SHOT	B	兩	跳起時使出
跳前橫打	X	有	跳起時使出
跳前打下擊	Y	有	跳起時使出
轉身上段擊	X／Y	有	背向對手時使出
TRACE KICK	A／B	兩	背向對手時使出
蹲下轉身肘打	X／Y	兩	蹲下背向對手時使出
裏拳	X／Y	兩	蹲下背向對手時使出
BREAK DANCE KICK	A／B	兩	仰臥狀態起身時使出
KANGAROO KICK	A／B	兩	伏地狀態起身時使出
背負投	←+Y／B	兩	投技
ARREST HOLD	→+(Y+B)	有	投技
ICE CRUSH	←+(Y+B)	有	投技
VICTOR腕十字固	←+(Y+B)	無	投技
FLASH BOMBER	←+(X+A)	無	投技
SLIPPER SUPLEX	→+(X+A)	有	擋格能源棒閃動時的投技
SLIPPER SUPLEX	→+(X+A)	有	擋格能源棒閃動時投技
DRAGON SCREW	←+X	兩	針對對手中段蹴的反技
BEAUTY LIGHT DROP	→↓↘+(X+A)	兩	體力棒及擋格能源棒閃動時的投技
BEAUTY LIGHT DROP	→↓↘+(X+A)	兩	體力棒及擋格能源棒閃動時的投技
VICTOR腕十字固	X／Y	無	奔走中使出
STUNTING三角絞	A／B	無	奔走中使出
跳前SWING DDT	←+(X+Y)	無	特殊牆蹴技
蜘蛛之巢	→↘↓↙←+X	無	體力棒閃動時使出
STUNTING三角絞	→↘↓↙←+A	無	體力棒閃動時使出
三角絞	→+X	無	對手倒地時，在對手的頭部附近使出的投技
卷入腦固	←+Y	無	針對對手上段斬的反技
CAPTURE	←+(Y+G)	無	針對對手上段蹴的反技
GROUND CROSS	A+B+G	無	DRAGON SCREW擊中對手時使出
跳前SLIPPER	→+(X+A)	無	擋格能源棒閃動時的投技
跳前SLIPPER	→+(X+A)	無	擋格能源棒閃動時的投技
MIDNIGHT DIVE	↑+X	有	近距離DOWN攻擊
CUNCAL TORNADO	↑+Y	兩	遠距離DOWN攻擊
CHERRY SQUASH	↘+A／B	兩	近距離DOWN攻擊
ELBOW DROP	↑+X	無	近距離DOWN攻擊
FULL SWING HIGH	↓→+X／Y	有	使用後擋格能源棒會減少
LUNATIC BLIZZARD	↓→+(X+Y)	有	使用後擋格能源棒會減少
FLYING CROSS CHOP	Y	有	天井蹴技
FLYING CROSS CHOP	←+(A+B)	有	牆蹴技
LA KEPLERTER	←+(X+Y)	有	牆蹴技
跳前上段擊	↓+X／Y	有	邊閃中使出
HORIZON KICK	A／B	有	邊閃中使出
左BODY BLOW	X／Y	無	邊閃中使出
左BODY BLOW	X／Y	兩	轉身時使出
ROMANCING RED	A／B	兩	轉身時使出
FULL SWING HIGH	X／Y	兩	急後退中使出
SHOULDER PRESS	X／Y	有	奔走中使出
SLIDING KICK	A／B	有	奔走中使出
上段突刺	X／Y	有	倒地起身時使出
WHOLE MARK KICK	A／B	兩	倒地起身時使出
DRILL TURN UP	↓+X／Y	有	倒地起身時使出
右BODY BLOW	X／Y	無	倒地起身時使出
LUNATIC BLIZZARD	X+A	有	體力棒及擋格能源棒閃動時，急後退中使出
COMBINATION 1	→+BAB	有	連續技
COMBINATION 2	XY	有	連續技
COMBINATION 3	BXXX	有	連續技
COMBINATION 4	AYYY↓+Y	有	連續技
COMBINATION 5	AXAXYYY	有	連續技
COMBINATION 6	→+YXXX	有	連續技
COMBINATION 7	→+XBBB	有	連續技
COMBINATION 8	XY	無	連續技
COMBINATION 9	AXX	無	連續技
花吹雪	XYXY	有	左BODY BLOW中使出
上段打	→→+(X+A)	有	自主連開始指令
中段突刺	→→+(Y+B)	有	自主連開始指令
上段打入	Y+B	有	轉身時的自主連開始指令
中段打	X	有	自主連開始指令後使出
FULL SWING HIGH	Y	有	自主連開始指令後使出
右MIDDLE KICK	A	有	自主連開始指令後使出
→ROMANCING RED→	B	有	自主連開始指令後使出
→ELBOW SMASH→	→+X	有	自主連開始指令後使出
→HORNET ELBOW→	→+Y	有	自主連開始指令後使出
→喉笛蹴→	→+A	有	自主連開始指令後使出
→稻光→	→+B	有	自主連開始指令後使出

好一隻射擊加障礙賽的遊戲

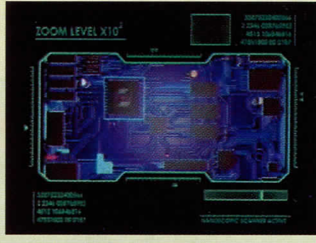
地球保衛戰

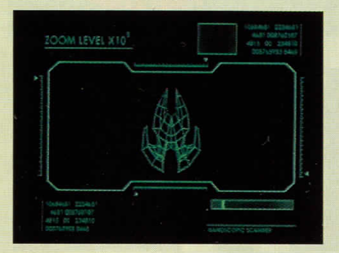
曾幾何時在紅白機時代有隻遊戲叫《立體戰機》，不知到玩者還記不記得？是以一個3D畫面進行360度的射擊遊戲，還有電腦的《SKY ROAD》，是以直向3D畫面進行的，而這隻遊戲的系統就介乎兩者之間，在一個直向3D畫面裏，可以360度回旋來進行攻擊和回避障外物，是一隻頗為有新意的遊戲。

原來有故事的！

起初還以為這個遊戲是沒有故事的，這樣想就錯了，也不要少看它的故事，關乎整個地球的生命啊！

故事起源於二十三世紀，過了100年的安定平穩的時期，人類使用超精密技術來製造了超小型機械，可是這些機械是懂得自己增殖成長，而且還開始向人類襲擊，人類為了保衛地球，再一次製造新的超小型機械，可惜仍然是失敗。到了最後，主角(即是玩者)以最新的科技製造出一艘宇宙飛船，那艘飛船裝了雷射激光，去被那些機械所占領的殖民衛星，再將它們的BOSS打倒，才能救回地球。能不能救回地球就要看玩者了。







可令機體 POWER UP 的寶物





◆加一架機

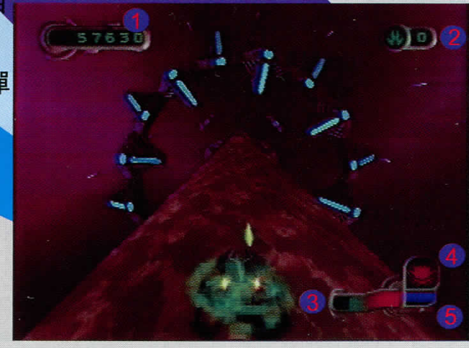


◆大彈

◆回復能源

畫面的看法

1) 分數
2) 餘下機的數目
3) 機體的能源
4) 所持有的大彈
5) 大彈的數目



兩個畫面的分別

基本上遊戲分了兩個畫面，一是以管形直向的跑道模式，以360度回旋或跳躍來回避障礙物和敵人的攻擊，而在跳躍之中是可作出攻擊的，在管的內或外側跟敵機拼個你死我活。要注意的是敵人攻擊是很快，玩者要小心它們的攻擊。另一個是BOSS模式，以BOSS為中心作360度的回旋，在它的四周作攻擊。與BOSS戰鬥時，偶然會出現寶物，對於玩者是很有利的，要好好利用啊！





多種操作方法

這個遊戲有十四種的操作方法，玩者可在OPTION裏調較，現在先介紹最基本的操作方法。

方向掣左右：控制左右移動
方向掣上：加速(在管形的畫面)／下降(在BOSS畫面)
方向掣下：減速(在管形的畫面)／上升(在BOSS畫面)
□掣：攻擊
×掣：跳躍(在管形的畫面)
○掣：放大彈
△掣：沒用
L1掣：向左側傾斜
L2掣：向左側90度傾斜
R1掣：向右側傾斜
R2掣：向右側90度傾斜
START掣：暫停



© 1997 VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT,INC



STAGE1 的 LEVEL 1


◆在開始時不論是敵人或是障礙物都不多，很容易對付。


◆有些敵人是要用 L1 掣轉移方向來攻擊。


◆不久就會有球滾來，被打中會受到相當的損傷。


◆要很巧妙避開。


◆只要衝過黃色的圈，死了可由那裏開始。


◆進入管內，要小心那些扇葉。


◆要在扇葉的空隙穿過。


◆過了扇葉之後，會有很多障礙，一一跳過去。


◆小心橫向滾來的球。


◆一個小小的BOSS，小心它發出來的飛彈。


◆這裏會有流彈。


◆又出現小小的 BOSS 。


◆進入LV1 的 BOSS 畫面，用多些大彈攻擊它吧。



STAGE 1 的 LEVEL 2



◆LV2 的開端是平平無奇。


◆開始玩「跨欄」了。


◆跳不過的障礙，要向另一邊走啊！

◆機械蜘蛛出現，小心它發出的飛彈。

◆在管內有很多炮台。


◆衝過藍色的圈，速度會加快一倍。

◆用激光炮把綠色的「史萊姆」打倒。


◆一隻新的小小BOSS，要用跳躍來攻擊。


◆有很多寶物回復能源。


◆棺材般的障礙物是會以橫向移動，要小心避開它。


◆又是「史萊姆軍團」。


◆小心上方的敵機。


◆在管內要小心回避障礙物。


◆出了管後，有一大堆滾球，最好減速來避。


◆小心會同時出現兩隻的機械蜘蛛。


◆避開它的飛彈。


◆又一隻小小 BOSS 。


◆LV2 的 BOSS 像一朵花，要在它開時攻擊。

後記

這遊戲其難度之高，可令你掉手掣，最好的方法是經常減速，才可容易避過障礙物的。所以給玩者一句金句：凡事都要冷靜，好漢不吃眼前虧。



你能否下一任的皇帝呢？

NEXT KING—戀愛的千年帝國—

WHO IS THE NEXT KING？

故事背景

一天，現任的皇帝提出動議，要給他的四位王子一些考驗來決定那一位適合繼承他的皇位，當然，要成為皇帝是不能沒有皇后的，於是四位皇子便被派出去找一位合適的女子一起去冒險並取得她的芳心。

遊戲進行方式

遊戲是以「投骰子行格仔」的方法進行，每一個TURN作為一天，為期一年；而每一個星期的頭一天（星期一）是會由皇帝口中得知，該下半星期（即星期四、五、六及日）所要冒險的地點及由眾皇帝的妹妹通知各人的成績。



至於下半星期，就是與女子一同出去指定地點冒險（註：若在上半星期中玩者沒有約到任何女子的話，電腦便會選擇性地給一位。）在版面處，除了可以取得寶物及去完成故事段落要求的條件外，當在版面處遇到敵人時，將其打敗後亦會取得女子的芳心及一些在寶物箱處取不到的寶物。



至於上半星期（即星期一、二及三）是會在城中鍛練自已的能力及選擇在下半星期與自已一起去冒險的女子。當每進人一間民家後，除了可在該處鍛練自身能力值外，也可要求約見女子，送禮物給她（可增加好感度）及要求一起去冒險。





只要過了約會、鍛練時期（星期一、二及三）及冒險時期（星期四、五、六及日），便算完成一個星期的遊戲，等待下星期的冒險地方指示。另外，在完成約會、鍛練時期（星期三完結）及冒險時期（星期日完結），均會有SAVE POINT可供玩者作記錄。





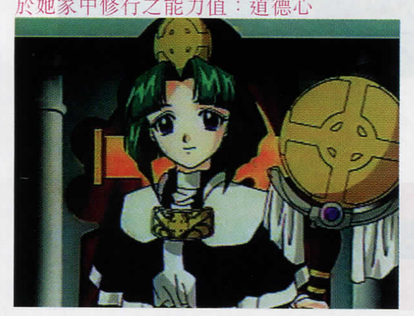




至於玩者能否於一年後成為皇位繼承人及與心儀的女子長相廝守就得看你的技巧了。

遊戲中出場女子介紹

FENNEL NESTERCHIM
(CV:笠原弘子)
年齡：17歲
生日：1月15日
身高：158cm
三圍：B83 W55 H84
血型：A
於她家中修行之能力值：道德心



SAFFRON JIPCYWORD(CV:丹下櫻)
年齡：15歲
生日：6月26日
身高：152cm
三圍：B80 W53 H82
血型：不詳
於她家中修行之能力值：×（但可知各女子對王子的好感度）





製造商：BANDAI
發售日：6月
價格：6800日圓/
7800日圓（限定版）
容量：CD-ROM
記憶：2 BLOCK

©PLEX¢A(c) BANDAI°DMARS 1997

DILLPATHLANE (CV:篠原惠美)
年齡：21歲
生日：11月6日
身高：165cm
三圍：B86 W58 H88
血型：O
於她家中修行之能力值：指導力



CHICORY WARMOD (CV:高山南)
年齡：16歲
生日：5月16日
身高：154cm
三圍：B83 W55 H83
血型：B
於她家中修行之能力值：探求心



CORIANDER WATERQUEST
(CV：井上喜久子)
年齡：20歲
生日：12月12日
身高：164cm
三圍：B83 W57 H85
血型：A
於她家中修行之能力值：藝術性



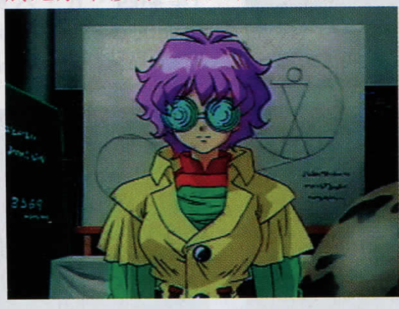
MYELINE FRANKS (CV：潘惠子)
年齡：19歲
生日：7月31日
身高：175cm
三圍：B87 W63 H95
血型：AB
於她家中修行之能力值：勇氣



CUMIN CABERBOKSU
(CV：皆口裕子)
年齡：15歲
生日：8月1日
身高：162cm
三圍：B83 W56 H85
血型：A
於她家中修行之能力值：忍耐力



CHAMOMILE ARTYCHOK
(CV：冬馬由美)
年齡：18歲
生日：3月7日
身高：160cm
三圍：B78 W55 H78
血型：B
於她家中修行之能力值：知識



ROSEMARY CATTLIPE
(CV：鶴廣美)
年齡：22歲
生日：9月17日
身高：167cm
三圍：B92 W57 H90
血型：O
於她家中修行之能力值：社交性
(另可調查道具適合贈於何女子)



CARAWAY GOLDENROD
(CV：勝生真沙子)
年齡：19歲
生日：2月20日
身高：170cm
三圍：B88 W60 H90
血型：A
於她家中修行之能力值：正義



ANISE DUNDERION (CV：天野由梨)
年齡：16歲
生日：4月9日
身高：157cm
三圍：B78 W56 H81
血型：AB
於她家中修行之能力值：氣品



GINGER PIHARM (CV：荒木香惠)
年齡：13歲
生日：10月8日
身高：138cm
三圍：B77 W50 H78
血型：B
於她家中修行之能力值：洞察力



究竟哪一位會願意與你一起走過以後的日子呢？


全新
更好玩！更多獎品！更易贏取！
HK$300,000
立即刮・立即中
擦擦幸運棒球大獎
(請劃掉不適用部份)
先生／太太／小姐／女士
姓名
地址
個人中獎號碼
中獎金額
答案
遊戲規則摘要
曾經更換或被改寫之遊戲咭概屬無效。 必須年滿十八歲或以上人士參加 。 中獎幸運兒須於截止日期1997年7月26日中午12時前寄到香港郵政總局郵政信箱 5914號，逾期無效。
遊戲咭是免費不須購買。必須回答一條競爭性的問題 。如欲索取遊戲咭， 請連同回郵信 封寄去 香港郵政總局郵政信箱 5914號，每人只限一咭。(遊戲規則／ 中獎名單) 可 打 傳 聲 資 詢 熱 線 900 排約 00675533此線是免費。) 請連同回郵信封致函到本公司郵箱索取個人中獎號碼，可致電傳有 關安 均須需時28天 。 每張交還之遊戲咭均須附有新的個人中獎號碼 。任 何 有 關 參 賽 事宜之 查 詢 ，之參 截止日期前28天內提出。郵遞文件不足以為遞交証明。遺失、 延誤、不 清 楚或 郵 資 不足話費用 賽 表格，概屬無效 。 不會另作通知 。本公司作為最後決定。如您即時贏取大獎，郵資 及電 請可 均可退 還 。任何 缺 乏 有 效 個 人 中 獎 號 碼 之 參 賽 表 格 ，概屬無效 。 所有大獎之中 獎申。以用掛號寄出 。非以掛號 寄出之領獎申請，如有 寄失本公司概不負責。 只限香港居民 參賽 如多人中獎， 獎金總值將 平均攤 分。如 欲查詢遊戲 規則詳情 ，請致電傳聲資詢熱線 。欲 查詢 所有中獎人士名單 ， 請 於 截 止 參賽後 28 天打傳聲資詢熱線 。 傳聲香港有限公司保留可隨時全部或部份終止 此項競賽 之權 利，毋須預先通 知。傳聲香 港有限公司及聯屬公司之僱員及其親友等均不得參賽。印製期間或其他技術故障，概屬無效。任何與技術問題有關投訴，請致電傳聲資詢 熱線或 致函香港郵政總局郵政信箱5914 號 。獎品 數量將於咭上列明。大獎得主有權選擇收取非現金獎品。中獎人士資料或刊登其個人資料 。 參加競賽即須接受所有規則及條件約束。(所有回郵信封必須貼上足夠郵資和寫清楚詳細地址，否則無效。)
傳聲
H.K.
REAL PRIZES!
REAL FUN!
REAL WINNERS!

遊戲一

即時贏取現金！

最高可達港幣25,000元！

$5,000 FVTHOU	$5 FIVE
$10 TEN	$5,000 FVTHOU
$25 TWTFV	$50 FIFTY

請擦掉右邊空白方格，如發現三個相同金額，即可贏取該金額。

查詢贏取獎金資料請電　900-60696888

或　001-6837764

遊戲二

勢必贏取

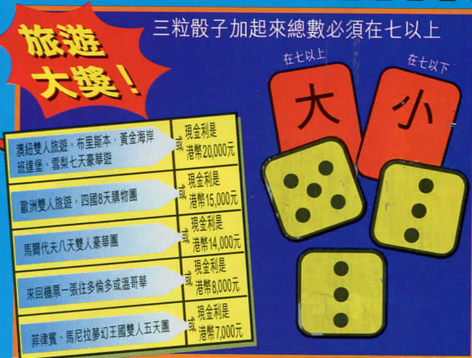
請擦掉右邊的三粒骰子。

如三粒骰子加起來的總數等於七或多過七以上 即可能有機會贏取獎品或獎金。

欲查詢中獎和領獎辦法

請電　900-60696888

或　001-6837764



遊戲三

銀行提款機

獎金總值 70,000元

請擦掉右邊空白方格，如所示之號碼，任何一者與電話線所述任何號碼相同，即可贏取豐富獎金！

請電　900-60696888

或　001-6837764

請仔細聆聽

最高獎金港幣20,000元

另加兩個港幣10,000元

和五個港幣5,000元

數百份50元現金獎

信用銀行

587569

遊戲四

棒球競賽！加擊

現金 $1,000 獎

贏取港幣10,000元

如發現你的得分多過你的對手得分。請立即擦去下面的空白方格。你有可能贏取港幣1,000元現金或參加特別抽獎贏取港幣10,000元正。

欲查詢領獎或參加抽獎請電 900-60696868

或 001-6837765

你的得分

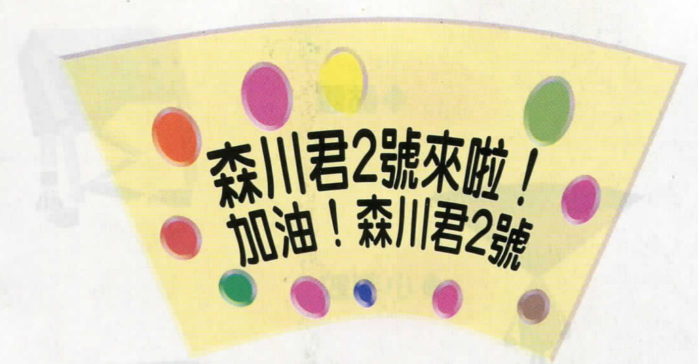
15



請沿虛線撕下

注意！要打通900，請先打熱線1000，申請資訊聆甲類服務。

競賽規則已印於咭內，電話收費打 900 字頭為港幣1秒1毫。如打001字頭以IDD收費計算為1秒2毫。來電時間不逾5分鐘。傳聲香港有限公司或其他曾經小心挑選之公司，或會不時向閣下寄發各類資料／文件之邀請書，如不欲收取，煩請書面知會傳聲香港有限公司。



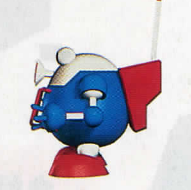
近來日本和香港都流行的「他媽」，過一天就長大一歲，每天都要食飯，和它玩，不理它的話會生病又或者死亡，因而得眾人的歡心。在街上又經常見到它的踪影，那隻「他媽」已深入民心。但「他媽」的價格就……相信不用說大家都知啦！不過現在PlayStation有隻很像「他媽」的GAME，但它比「他媽」更加有趣，就是「森川君2號」了。



與人一樣的PIT？

「森川君2號」即是這個遊戲PIT，究竟PIT是甚麼呢？它的樣子像機械人，但PIT並不是機械人，而是不思議的生命體，它擁有人工知能（即是AI），就如同一般生物一樣，身體和思想都會不斷成長，不單是這樣，隨着玩者的養育方式，使它的性格和行為都有不同的改變。





PIT也會生病的！

雖然PIT的樣子像機械人，但是也會生病的，點解會生病呢？就是當PIT接觸了怪物時，就會生病，在那時要怎辦呢？大家可放心，是有得救的，就是找DR.Y了，DR.Y是在PIT的家中，而它是可幫PIT回復健康，除此之外，還可以替PIT洗衫、存放寶物等。玩者也可從DR.Y中知到PIT的健康狀況與它的心情，那玩者就可不用擔心它了。



製造商：SCE
發售日期：5月23日
售價：338港幣
記憶：5-15BLOCK



做個好媽媽

玩者對PIT所作出的每一個指示，都會對它有一定程度的影響。玩者需要教它甚麼是應做，甚麼是不應做，在何時應做些甚麼，甚麼東西是危險，那是甚麼東西，就像個剛出生的BB一樣，甚麼都要教。而玩者所教的事，它都會一一記往，然後它會對於有印象的事作出反應，以自己的判斷來做每一件事，當它有不明白的地方，就需要玩者去教導它。



先前都說過它是不思議的生命體，即是有生命，它是需要食物來維持生命，所以一定要餵它食東西。隨着它的成長，體重、身高、腕力與腳力也會上升。除了身體的成長外，腦部的成長是很重要的，玩者所教的每一個動作和每一件東西的名字，它是會一一記下來，如果玩者不將正確的知識教導它，就會令它產生思想混亂，成為問題兒童的話就慘了。





PIT的性格

當遊戲開始時，玩者是有五種不同性格的PIT選擇，第一種是標準型，比較容易養育，適合初次玩的人。第二種是超活潑型，比較任性，較難養。第三種是溫馴型，即是聽教聽話。第四種是重感情型，會因某些情況而情緒化。最後是慎重型，因對甚麼事都很慎重小心，變得比較膽小。選擇好之後，就可替它改一個你喜歡的名字，開始這個遊戲了。



© SONY COMPUTER ENTERTAINMENT Inc.



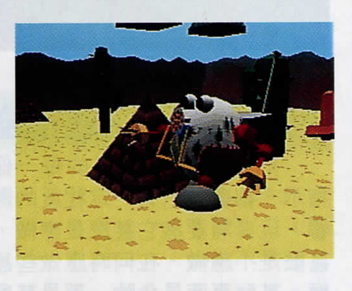
究竟為了甚麼？

說了這麼多，究竟整個遊戲是玩甚麼呢？其實很簡單的，在PIT的世界裏，有7個不同的世界，在那7個不同的世界中學習，之後找尋一個特別的世界——P ZONE。在這些世界裏，有各式各樣的寶物和生物，這些是會令PIT產生興趣。其中在每一個世界裏都有一個隱藏寶物——AI晶片，這些晶片是可裝上PIT的身體上來改變自己，所以一定要收集啊！

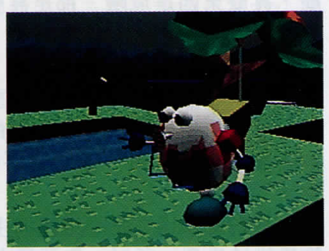
其實這遊戲的最終目的都是要玩者不斷養育它，令它成為聰明玲利的PIT，待它可以找到那特別的世界。PIT的成長過程全由玩者掌握。

PIT 的世界是怎樣的地方呢？

這個遊戲是以45度角立體畫面來進行，而人物側以多邊形構成，畫面清析，以7個不同的世界組成，有沙漠、雪地、草原等地方。在不同的地方都有不同的新事物，PIT會怎樣面對這些新事物呢？那趣緻可愛的PIT，全由你養育。真是一隻適合男女老少的遊戲。







PIT 世界裏的伙伴和障礙物



◆地藏

◆黑爆彈君

◆紅爆彈君

◆PIT 蜜蜂



◆骷髏

◆小判鮫

◆刃龜

◆鐃鈸伯伯

◆地鼠

◆蛞蝓

◆蒲公英烏

PIT 世界的寶物與物件



◆PIT 的家

◆寶箱

◆花

◆橋樑

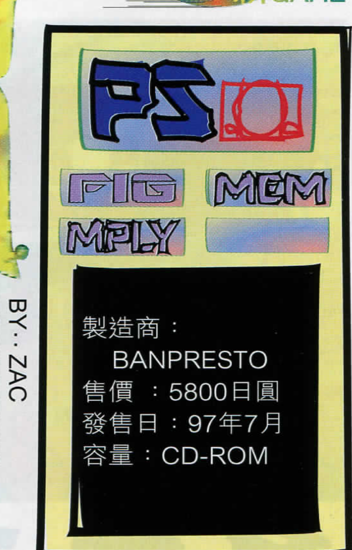
© SONY COMPUTER ENTERTAINMENT Inc.

在今年7月，BANPRESTO將會在PlayStation推出一隻由一班可愛的人物所組成的格鬥遊戲《PANZER BANDIT》。現在，就讓我們先睹為快，看看這遊戲的故事背景及人物（當然，小弟會順便介紹他們給大家認識的）吧！



可愛人物的格鬥亂戰！
PANZER BANDIT

BY：ZAC



製造商：BANPRESTO
售價：5800日圓
發售日：97年7月
容量：CD-ROM

因追尋古代文明而發生的故事
擁有雅克（アーク）的人，就是世界的王者

故事發生在一個蒸氣文明與魔法世界共存的世界，那兒叫卡拿達（カナダイン）。

在這兒，存在着幾個遺跡與傳說。其中的一個傳說是關於一個叫辛克（シンク）的魔人的。

人們都說他有時像神，有時卻像魔鬼。

大家都流傳着關於他的傳說。但在眾多關於他的傳說中都有一個共通點：所有的傳說，都和「雅克」（古文的意思是「天空船」）有關。

……雅克。

它在天空的遠處飄浮着。在其中，有着古代文明所遺下的智慧及寶物……

……到了現代。

利用古代文明而得到巨大財富的哥魯狄卿（ゴールデン卿），以他的財富設立了哥魯狄財團。之後，他便致力研究古代文明。

哥魯狄財團接受了DR.法蘭度（DR.ファラド）的提案，為了解明魔人辛克及與天空船雅克有關的謎而展開研究。

現在，關乎這個世界的謎及命運的壯大冒險，正式展開！

可愛的人物介紹

剛（コウ）

喜歡冒險的熱血少年，為了能冒險而展開旅程。駕駛攻擊型的辛克「雷電」（ライデン）。

美兔（ミウ）

在邊境的村中被稱為神之子的少女。是該村中代代相傳，唯一能使用魔法之杖的人。她與村的守護神，鬼神型辛克「正氣」（ショウキ）一起幫助村的恩人古龍博士。



雅賢（アイン）

哥魯狄財團的DR.法蘭度所製造的人型戰鬥人造人初形，後來因不服從命令而受到被消滅的命運。幸好古龍博士救了他，所以他便協助古龍博士以報恩。他正等待向哥魯狄財團報仇的一天。

霞（カスミ）

古龍博士的孫女，與剛自幼相識。為了找尋自小失踪的哥哥辛而展開冒險。駕駛動物型的辛克「隼」（ハヤブサ）

古龍博士（クーロン博士）

他覺得哥魯狄財團的「雅克計劃」有問題，並與希望將辛克用在邪惡方面的DR.法蘭度對立。於是他便帶同自己開發的辛克「雷電」及「隼」離開財團，並與剛及霞一起阻止財團的陰謀。

DR.法蘭度

與古龍博士齊名，被稱為研究辛克的第一人。他就是哥魯狄財團「雅克計劃」的負責人。在不斷的發掘及研究中，他發現了一些關於「雅克」所隱藏的秘密……

哥魯狄卿

哥魯狄財團的首腦人物。為了得到藏在「雅克」中的莫大財富，他不惜以大量的金錢來展開研究工作。可惜，他並不知道DR.法蘭度的陰謀……

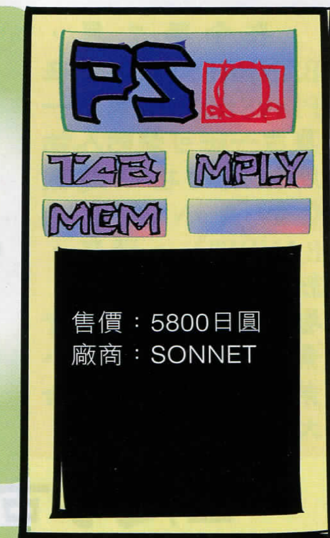


© Fill In Cafe
© BANPRESTO 1997



以運氣來決勝負的秘寶王！！

初初接獨此GAME名的時候，還以為這是一隻奪寶AVG來，但在開GAME後，始發現這是一隻不折不扣的TABLE GAME。玩者就好像玩飛行棋般，用擲骰的方式來決定在棋盤上的棋子所行的格數。當然，這只不過是本遊戲最基本的遊戲系統，另外還有很多很有趣的元素包括在內。WELL，現在就讓筆者來個簡介吧。



售價：5800日圓
廠商：SONNET

秘寶王

本遊戲特色：

可供4人同時遊玩！！

剛才不是說過本遊戲可是一個與「飛行棋」、「大富翁」擁有相同遊戲系統的遊戲嗎？而這類遊戲的最大特色，就是可讓一大班人同時遊玩！！所以在本遊戲內，是共可供4人一起玩的！！縱使等別人行格子時會有點悶，但也不失為一隻用來招呼朋友的好選擇。





相我你相聚於同一格時

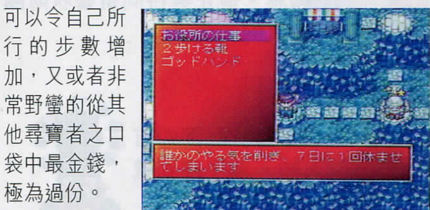
當兩位玩者都同是同一格的時候，電腦便會砌換至迷你遊戲畫面。而兩位尋寶家都要以這迷你遊戲決勝負，勝出的就可以留在此格，而輸掉的就會被彈到老遠處，還會3 TURN之內不能活動哩。





卑鄙得可以的道具使用法！！

大家也有玩過《孖寶賽車》吧，被人用了道具來加害，那種感覺很難受吧。來到了《秘寶王》，玩者也可以用各式各樣的道具來幫助自己進行遊戲，又或者用它們去陷害其他玩者。好像可以令自己所行的步數增加，又或者非常野蠻的從其他尋寶者之口袋中最金錢，極為過份。





助手是甚麼東西？

原來每位尋寶家可有一位助手在後的，而且可以在開始尋寶時玩者自行選擇之。不過助手之行為玩者是不能控制的，而且每個助手也有其特性。如有些會未問過你就用你的錢去賣一些不知有甚麼用的東西，但有些可會助你將秘寶賣得個好價錢。所以玩者可要小心選擇啊。





這是一隻怎麼樣的遊戲呢？

故事講及玩者是一名尋寶家。某天，某大財團為了收集沉睡在世界各地的秘寶，正舉辦一個名為「秘寶王」的比賽，用此來集合在世界各地之尋寶家，再利用他們找尋世界各地的寶物。而玩者就是四名尋寶者其中之一，可要跟其他對手在同一個地方、在限定之時間內，作尋寶的比賽。而當限時到後，電腦就會以眾人所得到的秘寶的總值，再進行獎勵。直至所有遺跡也被玩者發掘過後，電腦就會選出所持金額最高者，成為「秘寶王」！！



©1997 LAY-UP



故事概要

在世界不同地方的政府之中，也有與掌政者不同的反對派，不過，在《皇牌空戰 2》之中，便出現了可怕的「政變事件」。在「NA-P2700」之上，政變發生了！發動政變的人以要進行外交交涉為藉口，使所有的首腦人物也離開了本國，因此這些叛亂份子便能一舉將行政中樞佔領。

由於敵明我暗，所敵人的軍力仍然是個謎，不過，從僅有的資料上得知，敵方是持有大型巡航導彈的。現在，為了對抗這些政變份子，軍方便招攬主角及其他的戰鬥機司（僱傭兵）組成了一支特殊戰術戰鬥飛行隊「SCAR FACE」，執行這項鎮壓政變份子的任務。

因為事態危急，所以主角等人已來不及考慮，軍方會給予最大的支緩，現在主角的唯一任務便是要將政變份子一舉消滅！

遊戲簡介

在《皇牌空戰 2》之中，玩者主要的遊戲目的便是要完成不同的任務，將所有的政變份子消滅，所以，玩者在遊戲之中，要非常清楚不同版數之中的任務目的。在戰鬥之餘，玩者亦可以在遊戲之中享受到在戰鬥之中的樂趣，因為這次推出的《皇牌空戰 2》之中，已是盡量使用了PlayStation之中的多邊計算功能，所以出來的效果可以說是出奇的出色！

在上一集的《皇牌空戰》之中，任務已有17個之多，當然，在《皇牌空戰 2》之中，如果任務的數仍是「17」的話，玩者們一定會感不滿，所以，在版數方面，《皇牌空戰 2》之中，版數是遠比上一集為多的，玩者必定可以在遊戲之中得到無限的樂趣。在《皇牌空戰 2》之中，任務的質分有十分多的種類，除了和上集一樣的對空、對地和在狹谷之中的攻擊外，更加上了一些另類的任務，包括了要將敵方補給物資擊毀的「定點射擊」；攻擊敵人而保護基地（不損害基地）的「識別攻擊」；攻擊隱藏在密林地帶的敵人的「搜索攻擊」；截擊敵方向自軍基地發射飛彈的「追擊」；攻擊在有飛行角度限制的「地形攻擊」和要在一定時限之內完成任務的「時限攻擊」。



製造商：NAMCO
發售日期：5月30日
售價：港幣398元
記憶：1 BLOCK



除了任務之外，《皇牌空戰 2》能夠吸引人的要素便是戰機的「款式」，在《皇牌空戰》之中，戰機的數目只有16部，而這次當然是增加了，而且在視點的處理方面，《皇牌空戰 2》是絕對比前作優勝，再加上在遊戲之中的真實性大大提高，使玩者在遊戲之中得到的滿足感亦相應提高。戰機方面款式，除了是有最新的現役戰機之外，更有一些可以稱得上是「經典」的戰機。

故事的分歧

在上一集的《皇牌空戰》之中，任務是非常簡單直接的，不過，在《皇牌空戰 2》之中，玩者便要注意在射擊敵人的同時，故事是會有分歧點的，所以在完成任務的同時，也要注意射擊目標的準度（亦表示出如果破了一些不應破壞的東西，故事便會有所改變）。因為以上所表示出的條件，遊戲將會因為不同的故事流程而出現不同的ENDING。

特殊的加分因素

在《皇牌空戰 2》的故事之中，玩者會遇到的敵人有非常多種類，有一般的戰鬥機，亦有爆擊機、戰車、戰艦、潛水艇和大型基地等，不過，在每一個任務之中，玩者也會遇上一些特別的敵人，這些敵人分為兩類，分別是「指揮機」和「對手機」。

如果玩者在遊戲之中成功擊落了「指揮機」的話，便會得到「勳章」，至於如何分辨出那些才是獵物，便要看其「CODE NAME」了，如果他的「CODE NAME」是「SUPERFLY」又或是「RICOCHET」等名字的話，這些便是「指揮機」了；另一方面，在特定任務之中，會出現一種名為「Z.O.E」的敵機，擊落這種敵機亦會得到「勳章」。

戰勝敵方的榮耀

當玩者在完成任務之後，便會因應玩者所擊落的敵人而作出分數上的獎勵，而且玩者的軍階亦會因而得到提升；至於「勳章」，對完成遊戲是完全沒有幫助的，不過，「勳章」越多的話，對自機的能力便會有非常大的影響。

© 1995 1996 NAMCO LTD.

操作方式

一般控制器（NOVICE）
- L1：減速
- 方向掣：上 下降／下 上升／左 左回轉／右 右回轉
- SELECT：轉換視點
- R1：加速
- △：切換LOCK目標
- ○：火箭
- ×：機關鎗
- □：對地地圖顯示
- START：暫停

一般控制器（EXPERT）
- L2：左搖
- L1：減速
- 方向掣：上 下降／下 上升／左 左滾動／右 右滾動
- SELECT：轉換視點
- R2：右搖
- R1：加速
- △：切換LOCK目標
- ○：火箭
- ×：機關鎗
- □：對地地圖顯示
- START：暫停

NEGCON（NOVICE）
- 方向掣：上 下降／下 上升
- START：暫停
- L1：切換LOCK ON目標
- R1：機關鎗
- B：對地地圖顯示
- A：火箭
- I：加速
- II：減速
- 旋軸：左右回轉

NEGCON（EXPERT）
- 方向掣：上 下降／下 上升／左 左搖／右 右搖
- START：暫停
- L1：切換LOCK ON目標
- R1：機關鎗
- B：對地地圖顯示
- A：火箭
- I：加速
- II：減速
- 旋軸：左右滾動

ANALOGJOYSTICK（NOVICE）
- ×：火箭
- R2：對地地圖顯示
- 左操縱桿：上 加速／下 減速
- SELECT：轉換視點
- START：暫停
- 方向掣：上 切換LOCK ON目標（順序）／下 切換LOCK ON目標（逆次序）
- □：機關鎗
- 右操縱桿：上 下降／下 上升／左 左回轉／右 右回轉

ANALOGJOYSTICK（EXPERT）
- ×：火箭
- R2：對地地圖顯示
- 左操縱桿：上 加速／下 減速／左 左搖／右 右搖
- SELECT：視點轉換
- START：暫停
- 方向掣：上 切換LOCK ON目標（順序）／下 切換LOCK ON目標（逆次序）
- □：機關鎗
- 右操縱桿：上 下降／下 上升／左 左滾動／右 右滾動

ANALOG控制器（NOVICE）
- L1：減速
- SELECT：轉換視點
- 左操縱桿：上 下降／下 上升／左 左回轉／右 右回轉
- R1：加速
- △：切換LOCK目標
- ○：火箭
- ×：機關鎗
- □：對地地圖顯示
- START：暫停

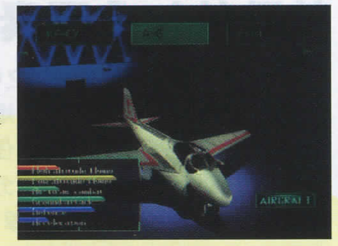
ANALOG控制器（EXPERT）
- L2：左搖
- L1：減速
- SELECT：轉換視點
- 左操縱桿：上 下降／下 上升／左 左滾動／右 右滾動
- R2：右搖
- R1：加速
- △：切換LOCK目標
- ○：火箭
- ×：機關鎗
- □：對地地圖顯示
- START：暫停

基本機體簡介

在下文之中已說過了，在《皇牌空戰2》之中，玩者是可以換到不同的戰機，不過在遊戲初段，玩者可以選擇的戰機實在可謂寥寥可數，而到更多戰機的方法和上一集一樣，是要利用在戰事之中得到的「獎賞」來購買的，所以完成率越高，所可以購買的戰機便會越多。

KF-C7

這是附有前翼的雙翼戰鬥機。這款戰機和最初的設計是非常相似，首先是那大馬力的引擎，唯一不同的只是追加了前翼，使機體更加優良。





A-6

這戰機屬中型全天候攻擊機。其優秀的電子系統使它能作低空侵入用的戰機，加上能夠作準確的爆擊，是頗好用的戰機種。其特色是在坐倉後面，易於在空中加油的油箱。

任務介紹

資源採攻

CODE NAME：「BEAR TRACKS」

在這任務之中，玩者要攻擊的目標便是敵人在高低起伏不平的山岳地帶中的資源採掘場，所以這是一個專門作對地攻擊的任務。玩者在這任務要破壞的目標是在山岳之間的橋樑，以及那些「鉢形」採掘現場之中的鑽探機械。


■玩者亦要將他們解決。


■這便是「鉢形」的採掘場地。



■好！成功將橋擊毀了！


■玩者要有高的駕駛技術才可以成功呢！

爆擊作戰護衛
CODE NAME：「SLEDGEHAMMER」

這個任務的主要目的便是向敵方的造般工廠進行爆擊，而且這項任務亦會有同伴一同前往，不過在這任務之中，玩者的主要行動將會是保護自己的隊友。在自軍未完成爆擊任務之前，玩者便要為他們開路，將敵人的護衛戰機、戰鬥直升機擊落。如果自軍的爆擊機被全部擊落的話，任務便算失敗。



■玩者一定要將敵方的戰機擊落。



■留意左下方的地圖，紅色是敵人，藍色是隊友。


■又發現敵機了，FIRE！



■要盡量使用LOCK ON來攻擊。

集結艦隊攻擊
CODE NAME：「JUGGERNAUT」

這個任務是要玩者前往對付敵方的機動艦隊，而在敵方的艦隊之中，包括有空母、輕空母和護衛艦。在任務的初期，敵人的艦隊會一分為三，其中兩隊會先行，最後的空母會慢慢向北移，最後三隊機動艦隊便會再次匯合，玩者最好便是在他們再匯合前作逐一擊破。



■在左下的地圖上玩者會見到敵人艦隊的動態，盡快追上他們吧！



■在玩者面前出現的敵方護衛機隊，小心！



■終於也發現艦隊了。



■已LOCK ON敵艦了，發射發射火箭後立刻離開。

敵制壓都市攻擊
CODE NAME：「JEWEL BOX」

在敵人的制壓下，沿海都市「艾活斯港」（ポートエドワーズ）已被完全的佔劇了，而這次玩者的任務便是要將這城市的高速道路網及敵人的屯駐隊消滅。消滅敵人這點相信大家很易明白，而至於道路網，是因為敵人利用這道路網來起飛戰鬥機，所以必須加以摧毀。由於這任務是在黑夜進行，所以玩者的視野是非常的差，加上要在大廈叢中穿插，情形便更君凶險。直至發現目標，玩者便要俯衝攻擊。

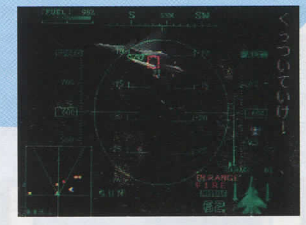

■在黑暗的環境之下作戰，玩者要加倍小心。



■由於要在大廈叢中飛行，特別注意高度。



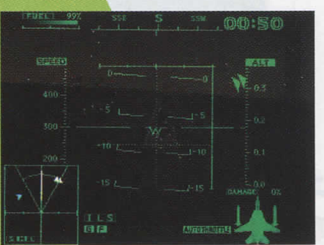
■盡量使用左下方的地圖來找出敵人的位置。



■這是飛得比較高的位置，不過只是可以攻擊敵機。

新的任務

在上一集的《皇牌空戰》之中，玩者最重要的任務便是要將敵人消滅，不過，因為缺乏了「降落」這一環，所以受到了玩家們的不滿，為了滿足所有玩家的要求，所以在這次的《皇牌空戰2》之中，終於也加入了「降落」這個任務了。相信不少玩者也有同感，降落其實是一件不易為的事情，因為要有好的平衡技術，而且降落的角度又要掌握得非常準確，如果其中一環出現問題的話，便一定會降落失敗。


■方向和角度可以說是降落最困難的地方，稍一不慎便會機毀人亡。

新「ANALOG CONTROLLER」的功用

這次由「NAMCO」所推出的新空戰遊戲《皇牌空戰2》，是可以對應最新推出的「ANALOG控制器」，這個控制器除了可以使玩者有真正駕駛飛機的感覺之外，最令玩者們欣[慰的是在一些情況之下，這控制器是會作出「震盪」的，例如是在發射機關鎗和火箭時；又或者是在降落或被敵人擊中時，控制器也會發出震盪，這樣玩者便有更大的投入感了！



OLYMPIAC 山佐 VIRTUA PACHI SLOT II 實戰！美少女攻略法





文：小健健

呀！封面的姐姐們在哪裏啊？！

廠商：MAP JAPAN
售價：6800日圓

基於拉角子老虎機本來就是一件頗為刻板、純以運氣來定勝負的賭博活動，所以以這種東西為提材的遊戲的遊戲性也會相對地較低。然而為了增加遊戲本身的賣點，遊戲廠商就巧妙地將其他遊戲元素混於GAME內，如冒險、美女（唔，這個嘛）等，令遊戲本身不至太單調。那麼，這隻拉老虎機遊戲的背景後，又有甚麼特色又過人之處呢？

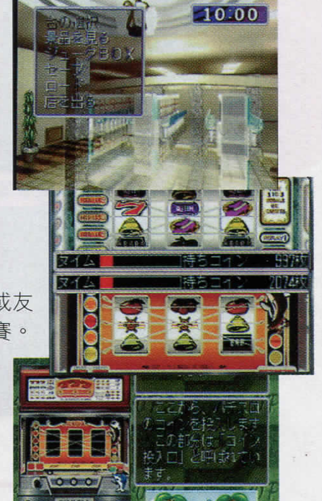
四大遊戲模式

攻略 MODE

在這個遊戲模式中，玩者可以自由地從8部老虎機中選擇一部，繼而進行練習。玩者在這裏除了可進行練習外，更可對每部老虎機進行大解剖，如每個滾筒的圖案設定，中獎的機會率等。

實戰 MODE

剛才也説過「實戰MODE」是一個滿載ADVENTURE元素的遊戲模式。在這裏玩者以ADVENTURE形式，在市鎮那三間擁有不同風格的老虎機店中進行遊戲。其中還會有關於結織女孩子的EVENT出現，令遊戲性大增。



對戰 MODE

在這個遊戲模式中，玩者可跟電腦或友人進行以時間或代幣定勝負的老虎機比賽。而且可被調校的宙西也頗為細緻，如兩者所玩的機種、所持代幣之數量等等。

入門 MODE

這其實不是一個用來遊玩的模式。在這裏主要都是一些關於老虎機各部分的解說，可說是一個角子老虎機的資料庫。

© 1997 MAP JAPAN CO., LTD. LICENSED BY OLYMIA & YAMASA

彈珠機實機模擬

體驗！！以波子機爲收入來源的人生！！

無可否認，波子機（PACHINKO）這玩意可迷到不少日本人。故此，軟件類型廣泛的PLAYSTATION曾推出過好幾隻關於波子機的遊戲。現在，又有一隻此類型的遊戲推出了。此遊戲的其中一個較有趣的地方，可說是有已倒閉的遊戲廠商IREM之有名角色：大工之源先生！！但為何可以出現一個已倒閉廠商的遊戲人物呢？







二人遊戲模式簡介

攻略 MODE

在這個遊戲模式中，'共有兩台由開發者精心設計的波子機供玩者遊玩。其中當然包括以源先生為主角的「CR大工之源先生」啦。玩者除了可在這裏攻略這兩台波子機外，更可改變波子機的得獎機會率、波子的射出密度、甚至是釘的位置。故玩者可以在這裏調校出合自己心意的波子機。

炎之七日間 MODE



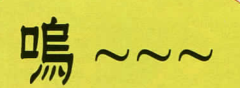
這可說是本GAME的模擬遊戲部分。玩者可以在此遊戲模式中體驗一下7日之內全以波子機為主要收入來源的經驗。首先，玩者就要選擇市鎮內數間波子機店之其中一間，繼而再跑進去玩波子機，而玩者就要盡量在這裏賺取金錢。如是者一日的過去，電腦就會計算出玩者當天的收入及支出。而7天之後，電腦就會以玩者在這7天內表現作出評價。為了成為波子機界之名人，努力吧！！



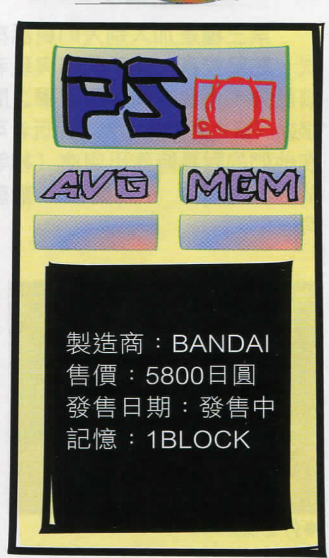


© 三洋物產 © IREM CORP / TELENET JAPAN 1997





地獄先生



不知到大家有沒有看過《地獄先生》的故事呢？如果有看過的人就知道這個故事是怎樣的。日本一個叫童守町的地方，在童守小學裏聘請了一位有靈力的老師來任教一班五年級的學生，他的名字叫鵺野鳴介，學生通常叫他做阿鳴的，他擁有除靈的能力，而他的左手常穿着黑色手套，那就是他以前與鬼戰鬥時所留下的鬼手，其力量大得可把惡鬼消滅。很厲害呢！



嗚～～～一起上學去

玩者是一位轉校生，你將會去到童守町的童守小學就讀五年級，剛巧你是阿鳴老師那一班的學生，玩者要在那間學校就讀三個學期（日本的小學一年是有三個學期，與香港有點不同），在這一年的學校生活裏，不思議的事件、謎題、幽靈、妖怪都會一一出現在你的眼前，玩者可親身體驗一下《地獄老師》的世界。





要怎樣過日子呢？

因玩者所扮演的角色是小學生，逢星期一至五都要上學，與現實世界一樣，星期六則是課外活動日，上午要上課，而星期六的下午和星期日就是假期，不用上課，可自由活動，當一到晚上就必定回家睡覺，做個好孩子。



玩者可做的事情

在平日（星期一至五），玩者就如一般的小學生人一樣上學，在學校裏收集情報，和同學聯絡感情，有時會出現特別事件的。



到了假日（星期日或學校假期），玩者可到學校以外的地方，在町裏收集情報，有時會在町裏發生特別事件。

自己的家（晚上）可整理一下一天所做過的事，看各人的好感度、睡覺和SAVE。

與阿鳴做個 FRIEND

在遊戲中，與人談話是整個遊戲之中最重要的，每一次談話的內容，都會直接影響那人對你的好感，而與人談話時，有三種不同類形的説話形式。

第一種是普通的説話形式，玩者只需在談話中，用○掣決定自己的意思來回答問題就可，每一個選擇是對別人的好感度有所變化。

第二種是帶有表情的説話方式，玩者除要回答問題之外，還要選擇玩者當時的表情，每一個表情都會對事件有影響，用□、△、○、掣來選擇那一個表情。






◆普通


◆開心


◆怒


◆困擾


◆驚奇

◆懷疑

©BANDAI 1997
©真倉・岡野／集英社・テレビ朝日・電通・東映動画

第三種是加入別人的對話模式，在學校裏，除了同學與玩者談話外，也會有同學與同學之間談話（這也是常見的），而玩者可在他們的對話時作出回應（相等於三人會議），只要按△掣就可。





◆好感度上升



◆好感度下降

阿鳴救我呀！！

開始的時候，玩者就如同現實世界一樣，與新同學交朋友。過了一段時期，就漸漸進入他們的學校生活，包括妖怪的出現。當發生了妖怪襲擊學生事件時，阿鳴一定會出現幫手的，就像看漫畫般，他奮不顧身去救學生，用他的必殺武器——鬼手來除靈。不過







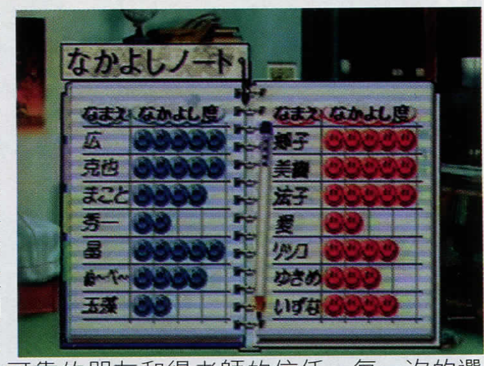


並不是一定勝的，這個遊戲是需要好感度的，玩者與同學們、老師們的好感度高，除靈的時候學生們幫手，這樣才能勝過妖怪（即是以友情來取勝），這是唯一的特點。若好感度低的話，阿鳴的除靈能力就不能發揮出來。



不FRIEND就沒好結果

在這之前都說過啦！好感度的重要，令玩者超乎想像，若與同學格格不入的話，對自己是沒好處的，由其在戰鬥方面，好感的高低是有很大的影響。玩者則要從對話中令同學覺得你是一位可靠的朋友和得老師的信任，每一次的選擇都很重要，例如不說別人的壞話，是與人交際的其中必要之道，所以要令到每一個人的好感度高是不容易的。若好感度高時，在學校裏也會發生一些特別事件，在每一季都有，不彷試試。







整個童守町的地圖

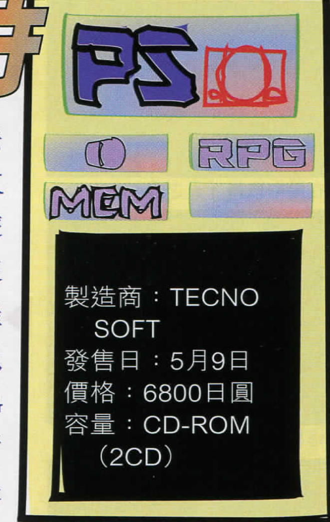


1）童守小學
2）商店街
3）學校的後山
4）童守港
5）童守寺
6）火災遺跡
7）童守醫院
8）河邊
9）住宅街
10）童守公園
11）阿晶的家
12）法子的家
13）阿誠的家
14）愛的家
15）秀一的家
16）克也的家
17）美樹的家
18）鄉子的家
19）雪女的家
20）阿廣的家
21）玩者的家

是RPG還是AVG呢？

尼奧羅特

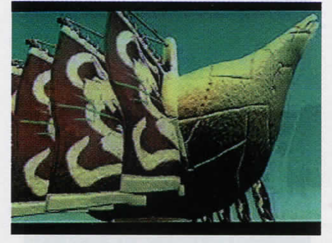
最近有一隻玩法極似CLOCK TOWER2的RPG遊戲，就是這隻NEORUDE尼奧羅特。雖然這隻遊戲說是RPG，但是AVG的元素極為重要，所以筆者認為這遊戲是AVG多於RPG。



故事簡介

百多年前，在尼奧羅特大地中的遺跡之門。大地上有很多冒險家進入這遺跡內探險，但沒有一人能夠回來……





現在正是空賊盛行的年代，狄及他的同伴在遺跡之門的入口調查時，雅莉亞發覺遺跡之門有不尋常的反應，她便提議進去遺跡之門內冒險，而主角們的冒險旅程便正式開始……

遊戲特色

這遊戲特色不是只靠打敵人升級，而是在解謎成功後亦都會有經驗值的，而且一個謎題不單只有一個解決的方法，如利用較好的方法，經驗值會高些。另一方面，玩者要清楚每一主角所擁有不同的強項，例如，狄是力量型、雅莉亞是智慧型及路芬是速度型及盜賊型。利用不同主角去解謎會有不同的效果及有不同的經驗值。而且，有些謎題需要不同的主角才能解的，所以玩者在解謎題時如其中一人不能解開，那便試一試其他主角來解開。

人物介紹

TIL-WAYROAD（狄・偉路）

大地北邊境之武術名門出身，為了成為真正的冒險者而努力。在旅途上遇上雅莉亞及路芬二人而一起上路。現年17歲。



ARIA-HIGHLAND（雅莉亞・埃蘭）

中央大陸之大遺跡中的一名才能出眾的魔法師，一出生時已經擁有強大的魔法力。她的老師因希望她能自行修行最高深之魔法，所以她跟狄一起去冒險修行。她是全隊人唯一懂魔法的人。現年16歲。



RUFRAIN-ROSE（路芬・羅斯）

在大地之中南部出生，原本是一名空賊，但因他那飛空船被擊落，被主角們所救而和他們一起冒險。他擁有卓越的盜賊技術及擅長跑步，在隊中成了一不可少的角色。三人之中他的年紀最小，現年14歲。



操作方法

START	PAUSE
○	決定
×	自動追蹤調查物件
□	視點切換
△	出現道具表
L1／R2	主角切換
L2	加速指標





戰鬥畫面

戰鬥是以真實時間來進行，玩者只需要選擇角色的行動方針，電腦便會自動控制主角戰鬥的。

1）角色行動的方針
2）特殊攻擊能量計
3）主角能源計
4）攻擊為主
5）防御為主
6）脫離戰鬥為主



©1997 TECHNOSOFT CO. LTD

故事初期全圖式攻略


■在房中取得「火之卷」


■進入房中右邊的門


■在內取得「竹帽」


■返回最初的房間，進入前方的門


■這樣拉把手，門便會開了


■拾起水晶後，有大石滾向主角們



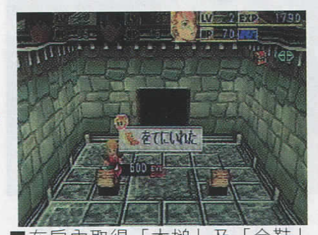
■發現飛空賊首領然後進入戰鬥



■記住最好時常防御，等到主角可以出特殊攻擊，這比較多些勝算


■慢慢地走去取「金幣」


■狄去拉把手，令到有光明及將地板下降


■在房內取得「木槌」及「金鞋」


■狄再出回去拉把手，跟着去左邊的門


■把敵人打倒後去取寶物「銀鞋」


■派路芬調查這石像，取得經驗值


■在石像前的石上，派雅莉亞使用「銀鞋」，主角們便會掉下去地下通道


■通過通道後上到一房間，先以雅莉亞調查石像，然後派狄去移動這石像，封着射箭口


■走去房的左邊出口


■入到這房間，先用路芬指向寶箱後用計去取寶箱，取得「鑰鍵」


■進入左邊房間


■先調查第二行書櫃，取得「圖書」


■派雅莉亞調查寶箱，因突然出怪物令她驚慌而令後面的書櫃全部倒下及打穿了一洞


■由那洞走出去派路芬跳那些石柱，記着全部只跳右邊的石柱


■進去取的加HP的藥後，利用繩跳下來


■拉由右邊數來的第二條繩，便可以開右邊的門


■發現一人在這裏，談話過後進入另一間房

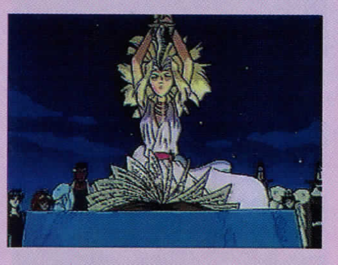

■派路芬走上斜路


■進入去時，發配有兩敵人在走來走去，走去通道的左邊入口

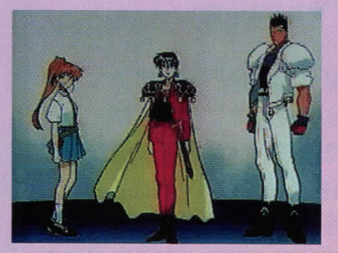

■有一SAVE POINT及看到寶箱，先派雅莉亞調查牆上的字句，然後去取寶箱「開鎖工具」

搜獵「女妖精的衣服」的傢伙們

搜獵妖精的傢伙們



去年日本有一套頗受歡迎的動畫名為《搜獵妖精的傢伙們》，如今終於在SS上推出AVG遊戲。原著全十二話，故事描術三個來自日本而互不相識的人，因一次機緣巧合之下一同進入了異世界中，他們為了找尋返回日本的方法而一起上路冒險。他們後來知道要收集一百件女妖精的衣服才能回去原來的世界，所以他們以收集一百件女妖精的衣服為目標而冒險。本遊戲是收錄了原著大部分的劇集以及忠於原著的瘋狂笑料，令玩者如看着原著動畫般投入。



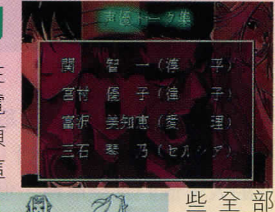




操作方法

START 掣	遊戲中出現 MENU 畫面
A 掣／C 掣	決定
B 掣	取消
L 掣	加速文字出現
R 掣	顯示在説話人物樣子

第二集 CD 送的禮物



在第二隻CD內的容極為豐富，有主角聲優特集、人物設定資料集、主角電話錄音集和TV動畫版的二至十二話的預告，這些全部都是喜歡這套動畫的人的欣物。









製造商：ALTRON
發售日：發售中
售價：6800日圓
容量：CD-ROM 2(CD)

遊戲模式

這一隻遊戲不單只有一條故事流程，而是有多項故事發展，玩者在選答問題時來取決路線。雖然結局和原作一樣，但是因故事內容不同而令到玩者很有新鮮感。

主角介紹

龍造寺 淳平

目標是成為最強格鬥家，喜歡挫強扶弱，但性格衝動。愛吃咖喱飯。

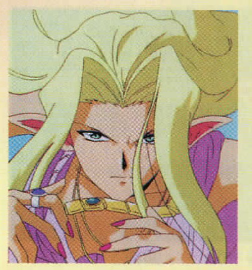


小宮山 愛理

在美國其中一有名的演藝學校中研習，目標成為成功的女演員。喜歡散步及飲紅茶。

井上 律子

現時某女校之高中生，懂得使用槍械及擁有一架有靈魂的74式戰車——米琪。喜歡吃糖果。



セルシア（西妮斯）

在異世界中某一族的族長之女，一位優秀的魔術師。故事中有時會化身成狗的型態出現。時常和淳平吵架。



ミケ（米琪）

律子所擁有的戰車，被貓的靈魂付在其中的戰車。



© 1997 ALTRON CORPORATION.



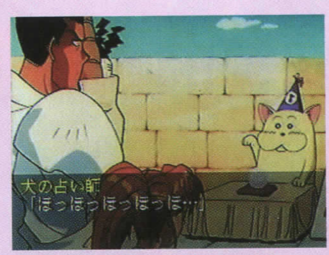
遊戲開始

第一章 誕生！無敵之 PARTY

故事開始時西妮斯施法失敗，她認為原因是淳平阻礙她，因此她和淳平大吵起來。最後因為西妮斯的意見和律子各人不合便離開。而律子各人去到一個城市，各人先在市場中和路人談話及向兩名店主買東西，然後店主才漸漸地透露出更多關於這條村、恐怖骨軍團及加比拉（ガーベラ）的情報，原來有很多村民都害怕加比拉的。跟着到街角中和兩個占星師取情報後去廣場和兩個路人取得情報，回到街角便發現多了一位怪怪的狗占星師，但後來因愛理拆穿了那狗占星師原來是西妮斯的化身，她因想回隊而化身成狗來跟蹤律子他們。第二天，因取得情報加比拉會帶領怪物來攻打這城，所以律子一行人準備迎擊。加比拉使用魔法光球攻擊眾人，但是西妮斯卻使用了魔法反彈回魔法光球。跟着加比拉招喚了大石像出來，欲想利用它打倒敵人，怎料米琪只需一炮

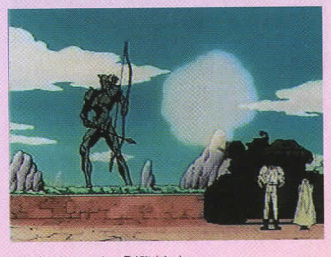

■因施法失敗而發怒的西尼斯

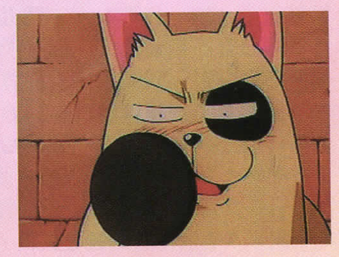

■三人同心



■怪狗出場

■加比拉出場


■米琪一砲「攪掂」


■西尼斯中招

便將它打倒。後來加比拉全軍突擊，但是他們一過橋便被一早埋下的炸彈炸至全軍覆沒。最後加比拉更被淳平一擊打倒。另一方面，律子各人發現加比拉原來不是獨眼的，是為了隱藏那因練魔法後留下的後遺症（黑眼圈）。西妮斯因好心而幫加比拉用魔法除去黑眼圈。雖加比拉的黑眼圈消除了，但那黑眼圈卻轉移到西妮斯的眼，而且不能還原，因這樣而被眾人取笑，那便完成這集。

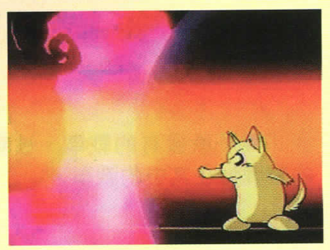
第二章　選擇！紅色和綠色的秘藥

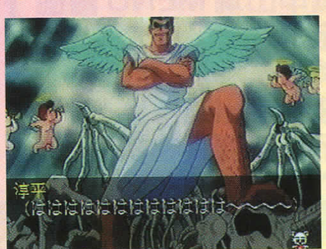
主角一行人到了一城市，這城市正被恐怖骨軍團所佔領，而當地的居民十分害怕他們。主角一行人到這城每一處地方，不知為何居民十分害怕他們。後來知道原來淳平那件衣服有一骷髏骨的標誌，那裡的居民以為他們是恐怖骨軍團的人。主角一行人，走了很多地方都沒人理他們，便去了露天茶座吃午飯，而律子發現了很多古怪的東西在枱上，其中是兩支分別為紅色和綠色的藥水。據西妮斯所言這兩支藥水是古代的神聖藥，其中一支可以將

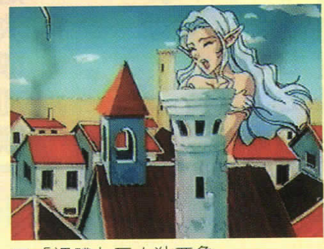

■兩支神聖藥水


■狄亞魯和淳平「講數」


■這真正的一打十


■魔法反彈


■淳平變大想像圖


■「裸體」巨人狄亞魯

人巨大化，因此他們便取走那兩支藥水。當他們想離開之時，當地的警備軍圍着主角們，因為他們以為主角一行人是恐怖骨軍團的人。他們正想解釋，但是警備軍的隊長狄亞魯（デイアル）不相信他們，最後主角們被他們捉了去坐牢。主角們在牢中和狄亞魯解釋一輪，但她始終不相信他們是異世界的人。狄亞魯不小心掉下了鑰鍵，而主角們拾了那鑰鍵。主角們用了鑰鍵走出了牢外，到了市集，把恐怖骨軍團打倒後，再回到廣場，發現有很多恐怖骨軍團正和警備軍發生衝突，主角們正想上前幫忙，但是恐怖骨軍團派出了一巨大怪獸攻擊他們，就算用米琪的大炮都不能將它打低。西妮斯認為只有用使用秘藥將人巨大化才能有勝算，但不知那一支是真的秘藥，而且不知有沒有副作用。當眾人苦惱之時，狄亞魯自告奮勇去上試那藥水。當她試青色的藥水後，發覺自己開始變大，而且她的衣服在變大時被弄破，因而變成赤裸巨人。她因為害羞而一擊便把那頭怪獸打倒，但是她老羞成怒，將城中多處破壞，而主角看到她不能自制，都是「走為上路」，這集故事便完結了。



PlayStation 名作 TIME CRISIS 鐵定於 6 月 27 日發售，而且會連同其專用鎗 GUNCON 一同發售。今期筆者會介紹故事背景、人物及其專用鎗 GUNCON 究竟有何特別。

故事背景

某日，THE REPUBLIC OF SERCIA 的大統領的女兒 RACHEL MACPHERSON 被人捉去。這犯人便是王族的末裔 SHERUDO GARO，現時他在西北之島中。GARO 捉了 MACPHERSON 的原因是想以她的命換取軍事機密。主角 RICHARD MILLER 被派去潛入西北之島拯救 MACPHERSON以及要在一定時限及內救出她。這一次的事件亦涉及巨大犯罪組織 WILD DOG。

人物介紹

遊戲的主角，玩者所控制的人物

RICHARD MILLER

THE REPUBLIC OF SERCIA 大統領的女兒，被 GARO 捉去

RACHEL MACPHERSON

王族的末裔，這之拐帶行動的策畫者

SHERUDO GARO



巨大犯罪組織的頭子

WILD DOG



這一集的原創人物

KANTERIS

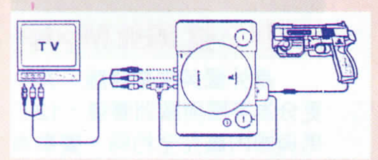
專用鎗 GUNCON



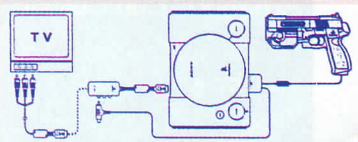
GUNCON是連同遊戲一同發售的，而這鎗和以前的鎗一樣可以對應全部光線鎗的遊戲。光鎗的按掣和以前一樣，除了機板外還有兩顆按掣，而這兩顆掣都是

設在鎗的前端，比起以前的更易使用。

GUNCON擁有獨立的映像輸入插，令到遊戲畫面的訊號可以直接輸入鎗中，令到光鎗有更高的準確度。在舊款的PlayStation（SCPH-1000、3000、3500、5000及5003）中，可以直接插進機後的映像輸出後再按上AV CABLE，但在最新PlayStation（SCPH-5500或以後）中因沒有了獨立映像輸出插，所以玩者需要另購輸出器型號為SCPH-1160才可以接上GUNCON。



■ GUNCON 在 **PlayStation**（SCPH-1000、3000、3500、5000及5003）的連接方法

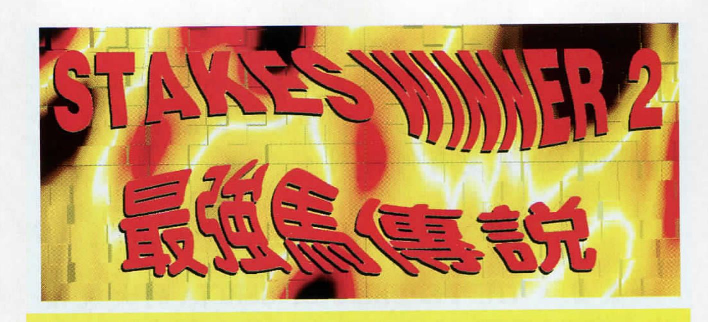


■ GUNCON 在 **PlayStation**（SCPH-5500或以後）的連接方法



© 1995 1996 NAMCO LTD





我係最強馬個仔！我要爭氣！我要贏！

還記得去年在遊戲中心玩過這隻賽馬遊戲嗎？繼前作《STAKES WINNER》被移植成家用版大幅加強育馬成分後，新一代《STAKES WINNER 2》加入大量道具和指令技，再次憑其簡單的育成法和比賽時明快的操作法而大受玩家歡迎。今次的家用版「變本加厲」地隨game附送超厚配種手冊一本，所有馬匹的血統都作詳細記載，更賣大包同時移植日本版與海外版。

PS SS SPT ZP

製造商：SAURUS
售價：5800日圓
容量：CD-ROM
記憶：1 BLOCK



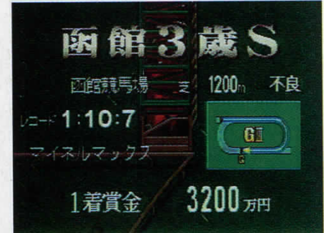







大包1號 國內Mode

為日本業務版，有12匹不同能力的駿馬供你選用，先在日本本土比賽，同時會有數條賽道選擇，方便各馬匹之腳程。長勝馬更可出征海外，參加國際性賽事。



大包2號 海外Mode

是外國英文業務版，共中更分為美國與歐洲賽道，12匹馬與國內篇完全相同。賽事為單線發展無法自主，比較簡單易玩。



騎師入行要求

1 基本騎術好重要

× 拉彊繩，使馬兒小量加速，會消耗馬匹小量體力。各種入力技亦使用此鍵

○ 打鞭 比彊繩更能令馬匹加速，相對馬匹消耗亦大，看其受不了就別再打鞭了

△ 發力 當狀態ICON出現GO字樣時，按△即可回復小量體力，其後更可不停打鞭加速

2 明白戰駒能力所在

四種腳程的馬匹發力時間先後為短途逃》先》差》追長途，記熟各馬匹特長，加以利用實無死。亦要留意比賽時左下角馬樣，牠表示受不了就別再打鞭了。而各馬兒脾氣都各有不同，惡的難駕馭卻活力充沛，太靜又怕牠無鬥心，總之除你喜好。脾氣好壞分（激）烈、（荒）張、（普）通、（穩）定4種，育成Mode還加上膽病。（海外版不設脾氣度）

スピード 速度 スタミナ體力
ダッシコ瞬發力 スパート 耐力











(c) 1996/1997 SAURUS



追



古惑 ITEM 唔少得



迷你蘿蔔　回復少量體力



AERO SUIT　加強最高速與加速性



輕量馬鞍　減底馬匹體力消耗

BLINDERS

眼罩　令脾氣暴燥的馬匹安靜，方便操控



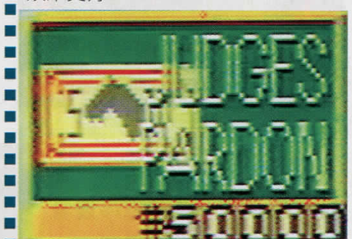
釘子蹄　在泥地等惡劣場地也能如履平地



電鞭　開閘時能強力加速，配合搶閘使用更佳



輕量鞭　減少體力消耗，配合車輪鞭效果更好



疏通　有了它就不會受黃、紅牌警告

賽場上的命運與機會

超迷你蘿蔔　加極少量體力
翼　短時間加速
地洞　踩屎？減你速！
麻藥　吃後一時間不受控

暗黑調教術？

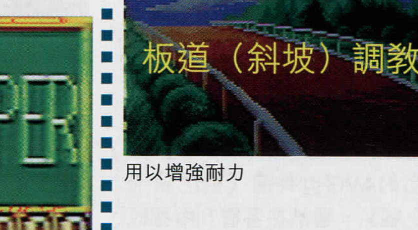
各種訓練有不同效用，留意馬匹各能力值是MAX話就無法再昇。



主要增加馬匹速度

ダート（泥地）調教

訓練爆炸力最為有效



用以增強耐力

技道場 可在此學習入力技

交學費啦細路

技道場 1P

出招表（向右跑時）

（固有技）

▲衝前　強行撞開前方馬匹 →→+×

急停　減速以降底體力消耗 ←→+×

搶閘　出閘時看準時幾加速 →+×

（學習技）

（首押）押頭衝　當體力極底時用以保持速度 →+×



（モンキー乘り）猴子騎乘法　減低馬匹負重的高級騎行法 ←+×



▲（顔ムチ）打過界？鞭打後方馬匹的面，令牠失速 ←→←+



（見せムチ）打空鞭　令馬兒看似被打，其實只打空氣，可不減體力而加速 ○+×



（風車ムチ）車輪鞭　高速鞭打馬匹 ○○○…連打



（ハイパーダッシユ）Hyper Dash　超強力的加速技　發力後 →→×+○



▲審議對象技，由於直接影響對手，可能會受黃、紅牌警告

育成 Mode

今作育成Mode基本系統與前作分別不太，改變在於對血統匹配方面完全是真實馬匹的血系，要求更嚴格，能生出的變種將會更多更有趣。但由於知識和篇幅同樣有限在止不作深入介紹，但基本三大法則如下：選（男）牡馬後看到（女）牝馬出現顏色時，1紅色正如各國人也有的傳統，近親結合所生的小馬通常會不正常2藍色 可說是天作之合，後代「非冠則季」3綠色 萬中無一的配合，是以上兩種結合，生出的小馬好壞全看運氣。而至於比賽方面，賽道是集2隻業務版之大成，馬匹的各樣屬性如身體狀況和腳程等對戰況影響會更深。馬兒如果過勞作賽成績自然不好，更惡劣時腳也可能會受傷變跛子，所以一定比業務版更真實有趣。

祖尼狄卡之貓

發生在聖誕夜的奇妙時空旅程

未來兩個月TAKARA似乎會作多方面發展，除了有SLG《EBEROUGE戀愛物語》、格鬥新作《D—XHIRD》及PUZ《PUZZLE ARENA鬥神傳》外，就連TAKARA較少推出的AVG也有這《祖尼狄卡之貓》。雖然在各書刊中都較少有它的報道，但其製作班底卻絕對有來頭，遊戲中的CG動畫是由製作電影《加美拉2》和《學校之怪談》的公司負責，主要角色則是由寺田克也設計。



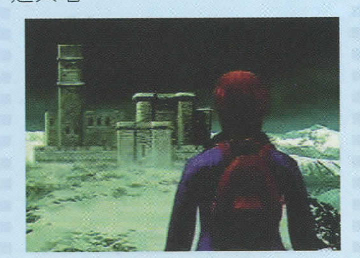
故事發生在1959年的聖誕夜，地點是蘇格蘭以北一條小路，天上正下着銀銀白雪，路旁盡是樹林和不知名的古老建築物，主角亞莉斯和愛貓祖尼狄卡正與父母到外婆家渡假。亞莉斯正被車外銀色世界的美麗景像深深吸引，心中又希望盡快與外婆見面共渡新年。



可惜前路被大雪封着，正當父親正忙於清理擋路的雪時，祖尼狄卡突然像被什麼吸引着似地跳了下車。亞莉斯為了尋回貓兒，不知不覺間已走到了一座前所未見的古堡前面。「祖尼狄卡或者跑了進去吧!」亞莉斯推開教堂那重厚的大木門，　頭的陳設似乎是一座教堂，空氣中吹着一道冷流，而且靜得連呼吸和心跳也可聽到。亞莉斯聽到遠處傳來貓兒的叫聲。沿聲而行，發現有一所莊嚴的禮拜堂。　頭還是空無一人，祖尼狄卡亦不在，「這頑皮貓究竟在那　?」這時侯亞莉斯還沒發現一切絕非偶然，而一連串不可思議的時空之旅，正等着她去展開呢！

遊戲目的是在教堂中尋找祖尼狄卡，並與牠平安回到原來的時代。不過就算找得到牠，這貓兒亦總是不肯回到你身邊，更令你不斷進入時空之門，轉移到不同時代進行冒險。現在趁遊戲還未推出，我們就先為大家介紹一下遊戲中各種重要事物、人物及道具吧。





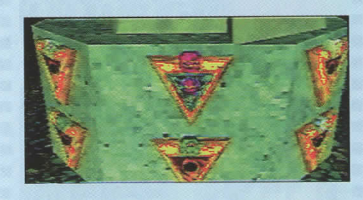


遊戲中有很多獨特的用具，每一件都對遊戲進行十分重要，不了解的話可會很麻煩！

天球儀

看外型是天文儀器，和時空之旅似乎有莫大關係





人柱

像老師一樣，在遊戲序篇會教大家玩法和道具用法





祭壇

説穿了其實是SAVE POINT

回復之泉

回復所有體力和空腹度

時空轉移之門

相信是在其他時代回到「現在」的關鍵



© TAKARA CO.,LTD. 1997

出場人物



亞莉斯 16歲／女

我們的主角，是塞爾特人後裔，性格開朗活潑的「男仔頭」，祖尼狄卡的主人

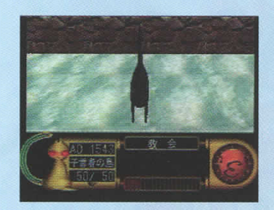
卡利奧士多羅 ？歲／男

經常吹噓自己會鍊金術，騙取他人的金錢。可以說「有着數」的地方就會出現，看來絕對不能相信他



祖尼狄卡 ？歲／雄

長有一身藍灰色的閃亮毛髮和神秘的雙色眼睛。其實是一隻自來猫。自從亞莉斯收養了牠後，身邊一切也像不自覺的在改變。這不可思議的旅程亦是由祖尼狄卡的「出走」而展開





聖日爾曼伯爵 286歲／男

因得到命之水而生存了數百年的傳奇人物。在遊戲途中經常幫助亞莉斯，但背後動機不明，似乎是個德國人

些米奧 ？歲／男

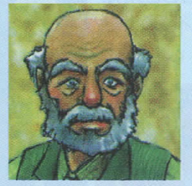
這位偉大的予言家正為失去占卦道具而大傷腦筋。亞莉斯必須為他找回道具，因為日後還要靠他的予言占卦來進行遊戲





奧利哥姆 ？歲／？

霧大陸王國皇子的守護機械人，和亞莉斯一起乘潛水艦，從沉沒在海底的霧大陸中逃出



亞路比 55歲／男

住在GOLDARROW的發明家，愛爾蘭人。為亞莉斯修理奧利哥姆，更開發了電影院這玩意



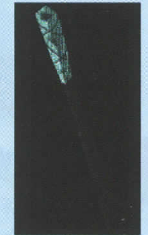
瑪路 18歲／男

這位霧大陸王國的年青皇子，在霧大陸快將沉沒之時，為了疏散海邊的國民而喪命。他的後代經過數百年後還與亞莉斯結下不解之緣

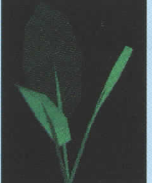
遊戲中出現的道具



バジルの葉
回復25點體力



松明
即是火把，進入黑暗地道時的必須品



ローズマリー
有消毒效果，同時可回復50點體力



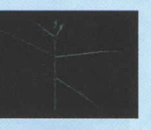
ゴブレット
裝備後可增加防禦力和攻擊力



セイジ
能解除身體的麻痺，但不能回復空腹度



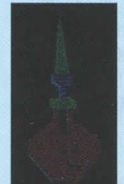
ブレスレット
裝備後有防毒作用



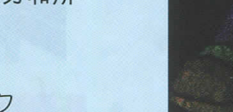
クミンの葉
有消毒效果，但不能回復空腹度



革のサンダル
穿後增加防御力

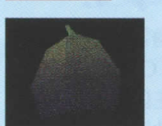


ショコラトル
同時回復體力和所有不良狀態

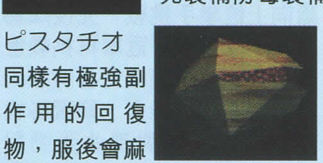




イチジク
有極強副作用的回復物，服後會中毒，所以應與消毒物一同服用或先裝備防毒裝備



ピスタチオ
同樣有極強副作用的回復物，服後會麻痺





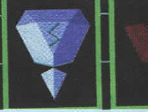
羽のブーツ
可避開所有地洞

コンパス
基本道具。沒有它，移動畫面將不會顯示狀態



金銀銅のナゲット
收集以換取各種特別道具









FUNKY HEAD BOXERS PLUS

打爆你的頭顱，不必在乎什麼，FUNKY FUN FUNKY！

抵死鬼馬，平易近人

在這隻拳擊遊戲中你不單可以打到那些面部十足「四方果啫喱」的對手個個頭都扁，而且拳手們個個拳頭大過沙包，隻手可以伸到幾尺長，以各種古靈精怪的絕技和對手比賽。還有龜仙人，段平叔同矢吹丈做你教練。這遊戲目的絕對是娛己娛人，勝在夠抵死鬼馬且不太難玩。

攻與防

釣拳、刺拳、等拳擊基本技都可以用簡單的按鍵組合使出。初學者都能輕易打出燦爛的連技。而防避主要分擋格、移位和側閃三種。擋格分上、下兩段，但只作擋格對手便可不斷拉近距離到最後更會被敵人轟破防線。連按←←或→→可作側閃，但時間掌握較難，如在對手出拳時使出往往可以反守為攻，這種高級技術要多多練習啊！


◆上釣拳！

◆身體攻擊！


◆側閃，我閃

◆擋格，我擋

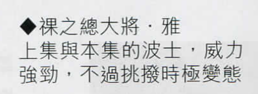
系統大改進

上集被評為難玩和操作不良的系統，難易度被降低了很多，亦對操控性作出大幅改善，更增加了回避系統。按照格鬥遊戲續篇的一向慣例，在VS MODE中可使用上集4個隱藏人物及波士。

四強出場

只要在VS MODE的？？？位置上不斷嘗試就可選用


◆女豹・橫田　遊戲中的一點紅，最喜歡在CHAMPION MODE中「挑機」

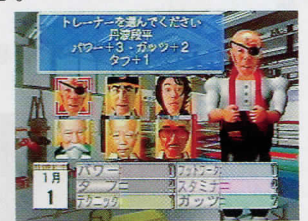

◆裸之總大將・雅
上集與本集的波士，威力強勁，不過挑撥時極變態


◆FUNKY MONKEY
速度極高的怪猴子，善長HIT AND AWAY攻擊法


◆天外來客・AT.FIELD
神神化化的外星人，使用變化多端的技術

挑戰世界拳王

四年內成為世界冠軍你做唔做得到？在CHAMPION MODE中你要在四年時間內不斷向上位拳手挑戰，先後成為日本冠軍、東洋冠軍再挑戰世界拳王。途中要接受各教練的特訓加強自身能力，學習各式絕技，方可面對那些強勁對手。



SS
SPT　ZP

製造商：吉本興業
售價：5800日圓
容量：CD-ROM

必殺技和超絕技

在VS MODE中，所有人物都有3招必殺技和1招超絕技，其中超絕技必須在體力計中的HIT POINT藍色棒全滿閃亮時才可使出。然而在CHAMPION MODE開始時，主角只會有一招必殺技可用，之後便要向不同的教練學習其他獨門招式，但習滿4招就無法再學，小心留意。

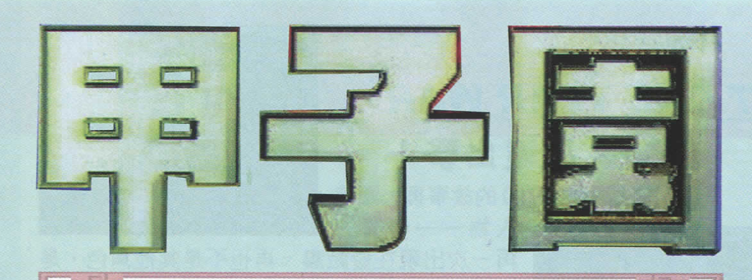

◆想學這招高龍拳嗎？


◆此乃丹波段平獨門超絕技「腦天直擊拳・回」

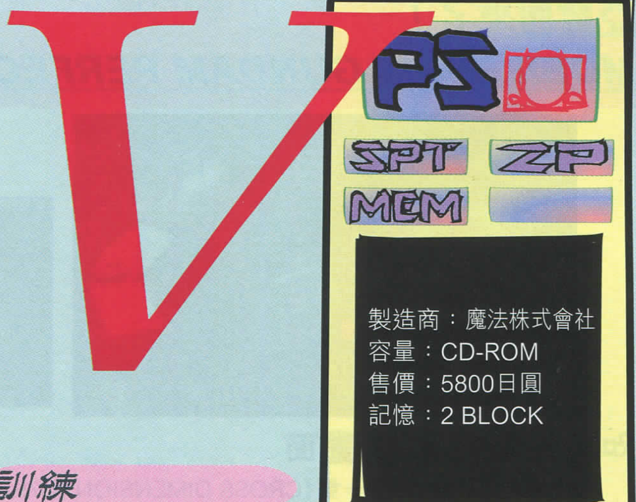
© Yoshimoto Kogyo Multimedia Produce/ASEGA



甲子園V



在這6月間，相信日本各高球球手已處於最佳的作戰狀態，因為7月便是地區大會的開始，只要勝出了便可到甲子園比賽，踏上全國最強球隊之列，而這亦是每個高校球手的夢想。同時隨着J LEAGUE的熱潮開始滑落，棒球這從未冷卻的熱潮亦再次進佔第一位置，看來喜歡趕潮流的咱們今年暑假也是時侯湊湊這熱鬧了。雖然遠在香港的咱們可能未能親身感受到這熱潮，但於《甲子園V》這遊戲中，相信我們亦可以此作預演。



製造商：魔法株式會社
容量：CD-ROM
售價：5800日圓
記憶：2 BLOCK

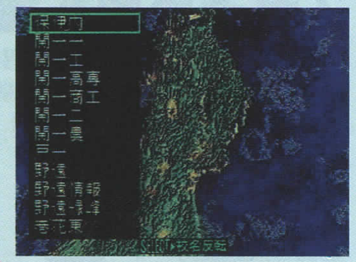
當然可以對戰啦

遊戲模式基本分為兩種，分別是「大會」及「對戰」。而於對戰模式中玩者在決定與電腦及2P對戰後，除可自由選擇所有日本高校球隊外，更可交由電腦隨機選擇或以自己於大會模式中的球隊比賽。另外更要一提的便是遊戲中防守行動是半自動操作的，玩者只要決定向那一壘進行攔截便行，可説十分方便。



大會模式

於大會模式中，玩者先要於全國各球隊中選擇一隊，之後便要進行各種訓練，令球隊不斷強化，以於春夏兩個甲子園中最得優勝，成為日本全國冠軍為目標。至於整個流程為一年，其間3月是高校選拔大會，7月是地區大會，8月是全國高校野球選手權大會，即夏天甲子園大會，10月是秋季地區大會，最後11月是秋季甲子園大會。



練習賽

當開始遊戲後，玩者便要選擇與那一隊球進行練習賽。至於練習賽的勝負基本是沒有甚麼影響的，而其目的便是通過練習賽來確實測定球隊及各球員的實力及作出檢討，以此作出之後訓練內容的指標，但另一方面亦要小心練習賽與正式比賽太接近，以免因球員體力不足而敗陣。



訓練

於訓練模式中，玩者首先便要進入設定一項，替各球員設定一星期的訓練項目，而每種項目也會對各能力作出影響，玩者必須因應各人的數值及位置而作出個別強化。當設定完成後便可進入實行一項，跟着各球員便會按日期自行練習。

日程表

於日程表中，玩者可看到球隊於該月有甚麼賽事，同時玩者亦要注意訓練的密度、練習賽的時間及正式比賽的時間是否配合，因為如以上三者的配合出現問題，那麼球員各項能力便會因疲勞度太高而受到直接影響，令球隊於賽事中不能發揮出最佳水準。



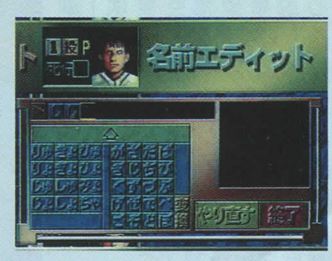
投手調教

於棒球這運動中，投手可説是整隊球隊的生命，因為一個出色的投手可令對手全無進攻機會，同時亦可將其他球員的體力消耗減至最低，故身為防守回合第一防線的投手絕對要擁有極強的投手技巧。而於這項中，玩者便可通過設定投手的投球動作，投球時手指的位置及握球的深度來令投球更有殺傷力。



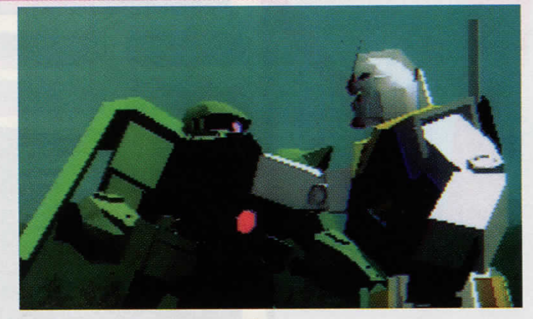
球員設定

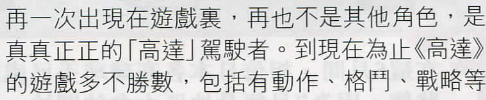
除能力培育及設定外，玩者更可自行設定各球員的名字、發音及球衣號碼，而且於名字設定中更有大量漢字選擇。雖然這些設定對球員數值沒有甚麼影響，但如有耐性將朋友們的名字輸入組成一支自己友球隊可説十分有趣。



© 1997魔法株式會社

亞寶回來了！
MOBILESUIT GUNDAM PERFECT ONE YEAR WAR





RX-78 高達出擊！

在《高達0079》的故事裏，靈魂人物——亞寶，再一次出現在遊戲裏，再也不是其他角色，是真真正正的「高達」駕駛者。到現在為止《高達》的遊戲多不勝數，包括有動作、格鬥、戰略等類形，不過到目前為止，可以清楚看到一駕MS移動的情況與一個完整的故事是很難有的，但是今次雖以SLG來進行的遊戲，但是不單可以清楚看到一駕MS移動的情況，還可表現出如動畫般一樣的故事，成為一個完整的「一年戰爭史」的遊戲。





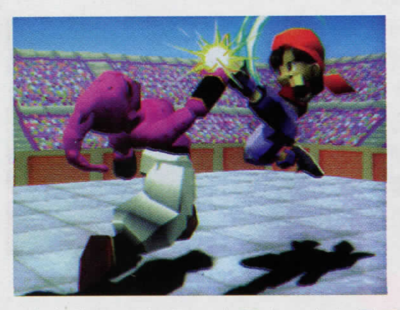
製造商：BANDAI
發售日期：7月預定
售價：6800日圓
容量：CD-ROM

如真一般的戰鬥畫面

曾幾何時「超任」出過一隻《CROSS DIMENSION 0079》的《高達》GAME，亦是以SLG形式來進行遊戲，但戰鬥時則只有攻擊動作。今次就有所不同，戰鬥時的情況有大幅度的改變，戰鬥中的MS都會用多邊形的模式進行，兩駕MS的火併場面變得更加清楚，玩者都可感到那迫力的感覺。

《高達》LEVEL UP

從前的《CROSS DIMENSION 0079》，每過一個STAGE就可提高《高達》的水平，而今集也承繼這個系統，除此之外，連駕駛員也可LEVEL UP。隨着地形的高低差和攻擊支援效果也會影響經驗值的變化，這對遊戲都有相當的影響，變得玩者每行一步都要細心考慮。



龜波氣功！！
龍珠GT（暫名）

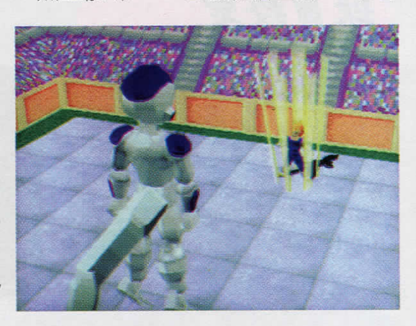


起角悟空？

繼SS的《龍珠Z真武鬥傳》後，又一個新的龍珠格鬥GAME——《龍珠GT》（暫名）。以前的《龍珠》格鬥GAME多是平面格鬥，但今次再不局限於橫向平面的方式，是以多邊形立體格鬥形式來進行。在那3D空間裏，角色是可作不同角度移動，亦可因不同的情況而改變視點。當然以前有的舞空術，今集仍然都有，還可自由飛行。而所有必殺技和普通技總共有100種以上，也可以自由組合連續技。

《龍珠Z》之後……

今次故事是在與布歐戰鬥的數年之後，悟空與歐布一直在天界修練武功，一直都過着和平的地球，從沒有人想到會面臨一個重大的危機。一直想着統治世界的畢拉夫，找到七粒比起地球的龍珠還要厲害的究極龍珠——黑星龍珠，一心想統治世界，可是再次被悟空阻止，畢拉夫心說希望悟空變回「細路」，怎料到真的將悟空變回細路。不過那些黑星龍珠是有咀咒的，凡是用過黑星龍珠的地方，就必須在一年內再集齊黑星龍珠，否則那個星球就會爆炸，悟空等人為了守護地球就開始行動。



Z戰士再次在擂台集合！

相信有最人關心的就是有甚麼人物登場，今次在《龍珠GT》出現的人物有被變回細路的悟空、班班、杜拉格斯、超比達、笛子魔童、悟飯、正常版的悟空、超　悟空、菲利、斯路和魔人布歐。今集會比較重視各人的實力，不會出現實力的差距，非常公道呢！





製造商：BANDAI
發售日期：97年夏季預定
售價：未定
容量：CD-ROM

© BANDAI 1997

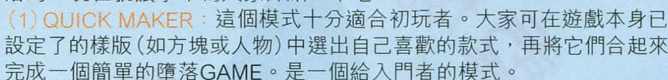






盡享人生 何妨墮落

現實生活十分緊張，工作壓力令人喘不過氣來。人人每天只顧向上爬呀爬，幾乎已將「生活樂趣」這種東西拋到腦後。有空時，大家何不痛痛快快地墮落一下？別誤會，小弟所指的是不是普通的墮落（小弟覺得那種墮落很頹廢），而是玩「墮落GAME」。何謂「墮落GAME」？那是指那些像《啫喱方塊》、《俄羅斯方塊》等有東西自畫面上方掉下來的PUZ遊戲。不知大家平時有否墮落一下？



墮落都有很多種

在這個遊戲裏，是有很多種模式給大家盡情墮落的，現在就讓小弟為大家介紹一下吧：

(1) QUICK MAKER：這個模式十分適合初玩者。大家可在遊戲本身已設定了的樣版（如方塊或人物）中選出自己喜歡的款式，再將它們合起來完成一個簡單的墮落GAME。是一個給入門者的模式。

(2) ROULETTE MAKER：可說是中級模式。大家可隨意創造自己喜歡的墮落GAME，但有一定程度的限制。

(3) DESIGNER：上級模式。大家可創造出一個完全屬於自己的墮落GAME，而這個墮落GAME的每一個細節，如標題畫面、背景、人物及方塊的樣子等，也全都是由自己一手一腳包辦的，再加上玩者要設計總共10版版面（第一版至第10版），完成後的滿足感實在是無可比擬的。

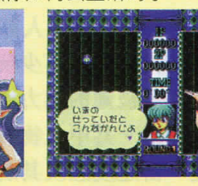
(4) SAMPLE GAME：就算大家不想造GAME，這個遊戲本身已預備了3個墮落GAME的樣本，大家既可利用這些樣本來滿足自己墮落的心願，也可剩機「偷師」，讓自己能成為一個出色的「墮落人」。

除了以上的4種模式，最重要的是這個遊戲是可以兩人對戰的！大家可與朋友在SAMPLE GAME中一起墮落，更可與朋友在自己設計的墮落GAME一同中掙扎，看誰才是墮落的高手！



■人物的樣版也有很多





■電腦會教你如何去墮落的了



■可自行設計人物

■測試自己的墮落程度



■亦可兩人同時對戰

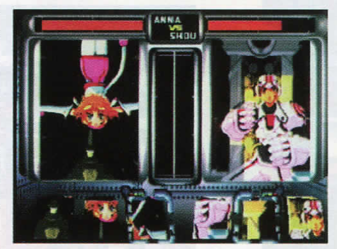




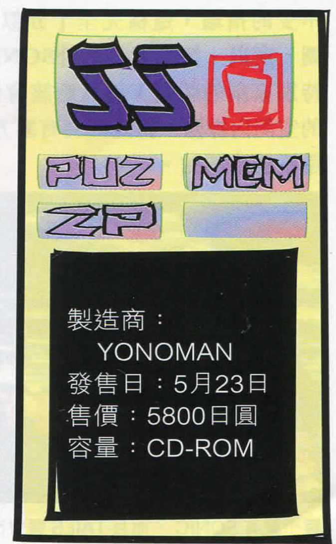
大家應該還記得在97年頭有一隻遊戲CUBE BATTLE ~THE STORY OF SHOU~，其獨特創新的PUZZLE玩法，吸引不少人都喜歡玩這遊戲。而數個月後，出了這一隻CUBE BATTLE ~THE STORY OF ANNA~，這正是CUBE BATTLE第二集。

故事主角方面正是上一集的女配角ANNA，所有故事角度都會以ANNA為中心，而故事背景和上集一樣，只不過是主角不同了吧。在系統方面都是玩人物拼圖為主，在完成拼圖期間可以使用必殺技打擊對手及以最快速度完成拼圖便勝利，而今集女主角比起上集多了兩招必殺技，令遊戲更加有趣。另外，今集難易度方面會有很大的分別，在EASY MODE中，可以比以前更易使出必殺技，令到初學者更易上手。整體上遊戲改動不太大，但是人物改為女主角，吸引度會比上集更吸引。如果錯過上集的讀者可以一試。





■ANNA 的新必殺技 1



© 1997 AMUSEMENTMEDIA SOGOGAKUIN DML,YANOMAN,MARUBENI

超音鼠重現江湖 SONIC JAM



製造商：SEGA
發售日：6月20日
價格：4800日圓
容量：CD-ROM

相信有不少人都知道或聽過《超音鼠》的大名吧，她是MD年代的代表作，不少玩者都曾被她的魅力所吸引吧。其中人物可愛、富速度感及其刺激感等都非筆墨能所形容，因這因素而有不少人都十分受落，令它的風頭一時無兩。如今它移植於SS中，且看它能不能真正的風雲再起吧。



《SONIC JAM》內有甚麼呢？

《SONIC JAM》這遊戲主要是移植MD時的《SONIC》全部集數，包括有《SONIC THE HEDGEHOG》、《SONIC THE HEDGEHOG 2》、《SONIC THE HEDGEHOG 3》、和《SONIC AND KNUCKLES》。而且和原作一樣《SONIC AND KNUCKLES》可以配合《SONIC THE HEDGEHOG 1、2、3》來玩的。這樣的話《SONIC AND KNUCKLES》可以有多幾版可玩。另一方面，據有關方面曾提出過不單會完全移植這四隻遊戲，而且會有一些新的機能或系統追加的，但現時只知道會有自由選關。

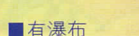
■應有不少原創完素



SONIC立體世界探險

雖然多月前曾在SS中出過一隻3D超音鼠，但這是美國版遊戲，全由美國方面開發，和這隻《SONIC JAM》完全無關。另外，這集的超音鼠應該不單只有四隻《SONIC》玩的，因為在開發畫面中，可以發覺到SONIC WORLD中有除了那五座建築物外還有不少河川、浮島、橋等，而且在這世界中有不少的指環，這樣完全十分似一隻全新的SONIC的版圖。所以，據筆者的估計SONIC WORLD可能是一個特別原創的版圖，而且應該會像《NIGHTS》般在立體的空間內探險，但是因為有關方面還未正式公佈，所以還不能確認的。


■不單有 SONIC ，而且 TAILS 還會出場


■有瀑布



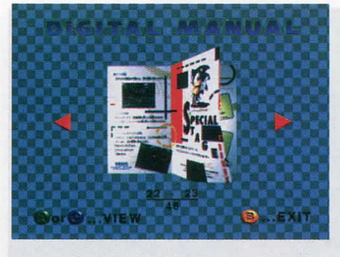

■也有橋



* SEGA ENTERPRISES LTD

甚麼是SONIC WORLD呢？

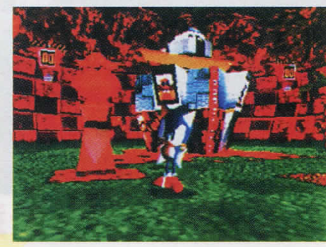
在《SONIC JAM》中，一進入的世界便是SONIC WORLD。在SONIC WORLD中是控制一隻3D的超音鼠自由奔跑，以不同的視點與角度來控制超音鼠。在這世界內有五間不同的建築物，分別為MOVIE THEATER、ART GALLERLY、MUSIC SHOP、CHARACTER HOUSE和HALL OF FAME。MOVIE THEATER固名思義是可以在內看回超音鼠的TV版的動畫的精要（在美國這動畫非常受歡迎）和一些動畫短片。ART GALLERLY中可以觀賞超音鼠的設計者大島直人的插畫集以及很多超音鼠的插圖。MUSIC SHOP中可以欣賞那四隻《SONIC》作品的BACKGROUND MUSIC，以CD音源所來出的音樂應能保持原汁原味的。CHARACTER HOUSE中有兩個門口，應該是分別為奷角的人物設定集及超音鼠各人物的設定集。HALL OF FAME中可以回顧過去超音鼠的歷史以及回顧其世界觀。所以這不單是一隻遊戲，而且更是一隻完全超音鼠資料碟，超音鼠迷當然不會錯過。

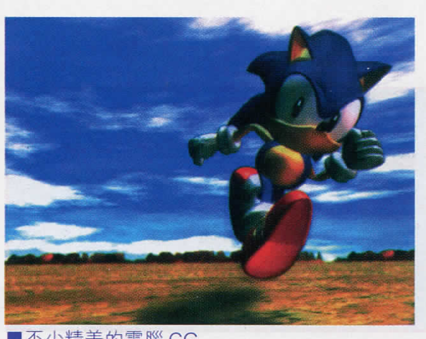


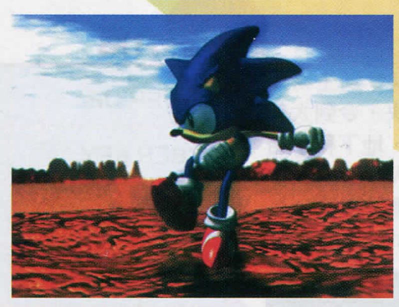


■可以參考遊戲資料，還可以放大來看









■不少精美的電腦 CG

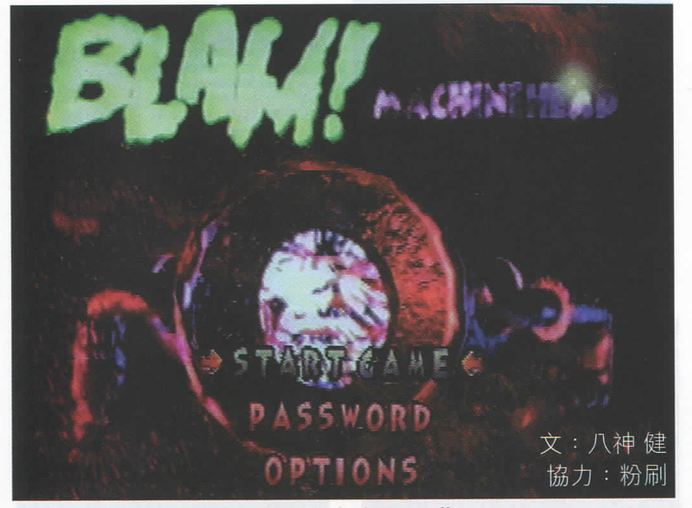


■3D 的超音鼠世界



《SONIC》的試金石？

據有關方面指出，在今年年尾會在SS上推出另一集新的《SONIC》，而且將會重新製作，所以這隻《SONIC JAM》將會是新一輯的《SONIC》的試金石。因這樣，這一隻《SONIC JAM》質素應該會不俗的，而且只是4800日圓（大約二佰幾圓港幣）便有至少四隻遊戲在內，十分超值，所以值得大家所期待的。



文：八神 健
協力：粉刷



病毒 2007 年

由《DOOM》至最近的《DISRUPTOR》，當中出了不少立體射擊遊戲，而且其中不少深受玩家歡迎。這隻《病毒2007年》亦都是同類的立體射擊遊戲，而故事也是以拯救地球為目的，究竟閣下能否成功地拯救地球呢？

故事簡介

2007年，有一些不知明的病毒入侵地球，可以令到生物死亡，就連死物也可以受到感染。因為其繁植速度極快，令到大部分人類滅亡，所以世界各國紛紛想辨法解決。最後，地下科學組織終於成功地研究人類所用的抗體，不過那些抗體需要運送到各地使用，而「BOBBLE BLADE」





就是為了保護運送抗體而開發的，但是「BOBBLE BLADE」是需要人類駕駛。其中一開發「BOBBLE BLADE」的博士，為了有人駕駛「BOBBLE BLADE」而打暈了另一開發抗體的女博士，將她放在「BOBBLE BLADE」及送她上了地面，而當那女博士醒來時已經不能回頭了……

操作方法

START 掣	暫停遊戲	Z掣	武器轉換
L掣	機關炮發射	A掣	後移動
R掣	特別武器發射	B掣	左橫向移動
X掣	前移動	C掣	右橫向移動
Y掣	地圖顯示		

武器介紹

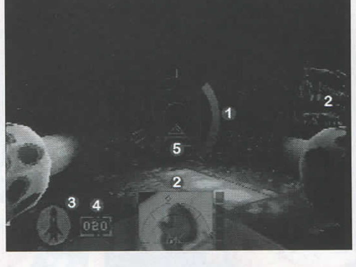
機關炮		基本武器，無限使用，但命中率低及攻擊力細	追踪火箭炮		初期已裝備的武器，可LOCK ON後追踪敵人，攻擊力中
火焰炮		初期已裝備的武器，攻擊力比機關炮略高	爆彈		小規模的爆炸，中者攻擊力非常大
火箭炮		初期已裝備的武器，攻擊力中	閃雷炮		畫面周圍所有敵人消滅，攻擊力大
等離子光炮		光炮周圍的物件破裂，攻擊力大	核彈		高能量的大爆炸，攻擊力超大

道具介紹

POWER UP		回復12.5%或50%能源
CYBER KEY		開動CYBER MACHINE
CYBER MACHINE		令地面回復平坦
GRID KEY		開啟大門

戰鬥畫面

1) 能源棒
2) 小地圖
3) 所選用的特別武器
4) 所選用的特別武器殘量
5) 瞄準器



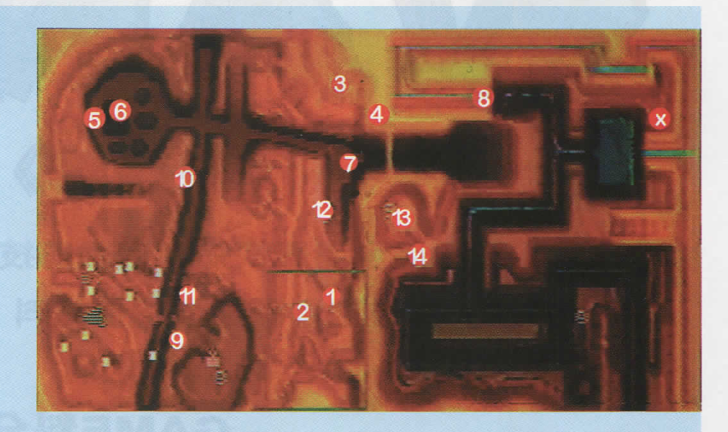




©1996 Eidos.© Virgin Interactive Entertainment (Japan),Inc.

遊戲開始

MISSION 1-1

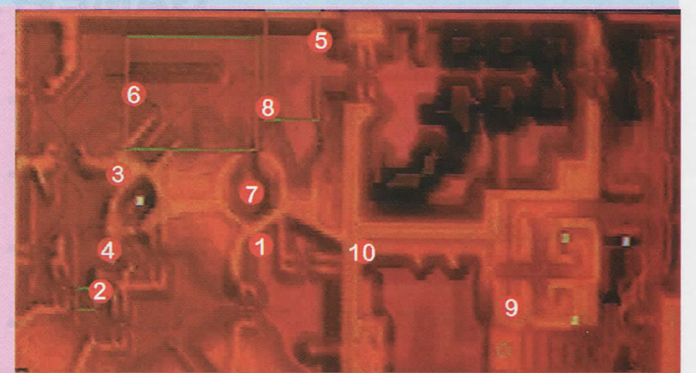


目標：全部付於電纜的蜘蛛蛹全滅，令電纜通電及令運送終極武器的火車起動

流程：順着數字去取得CYBER KEY及啟動CYBER MACHINE，令到地面平坦。但在啟動一號CYBER MACHINE後，到3號點取得GRIP KEY進入右上方地方取得二號CYBER KEY。後到10號至14號處破壞蜘蛛蛹，跟着到15號點撞那發電機便行，火車起動

注意：記着要到X點那處，因這裏有閃雷炮取得，但要小心那處有一隻大蜘蛛在守候閣下

MISSION 1-2



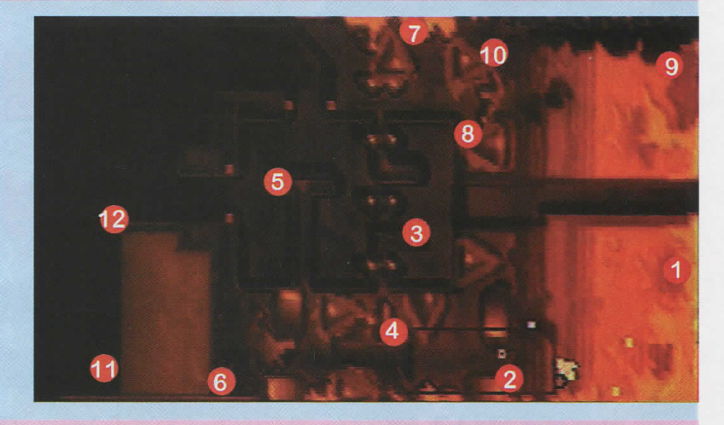
目標：破壞全部全部障礙物令火車安全地通過

流程：只需要順着數字去取得CYBER KEY及啟動CYBER MACHINE令地面平坦及用武器破壞阻礙的物件令火車安全度過便行

注意：這裏有數隻大怪物阻礙火車前進的，但其攻擊力及耐久力很高，要小心應付，最好用特別武器對付它會比較好

PASSWORD：N6RFQ 8PL5O 8RBJS

MISSION 1-3



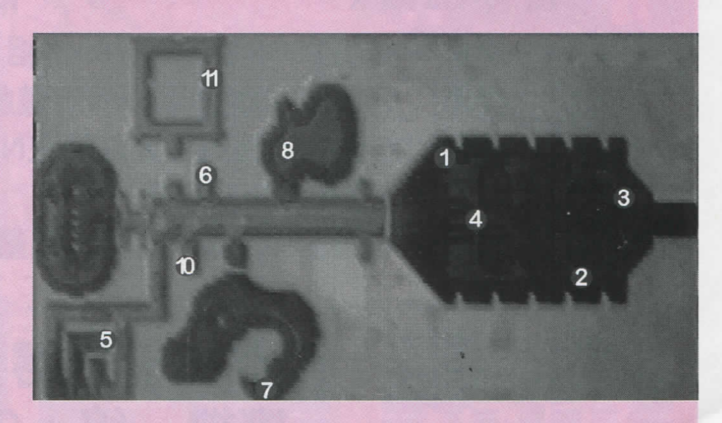
目標：利用CYBER KEY及CYBER MACHINE令地方修復，及令火車安全度過

流程：由一至三的CYBER MACHINE只要順着取便行，然後到11及12點取得GRID KEY令橋面下降，令火車可以通過。跟着又順着數字令CYBER MACHINE啟動便行

注意：要小心不要掉進海中，因為掉了下去後便不能上回去陸地，這會GAME OVER

PASSWORD：0P2BB IRY6J XAQG8

MISSION 1-4

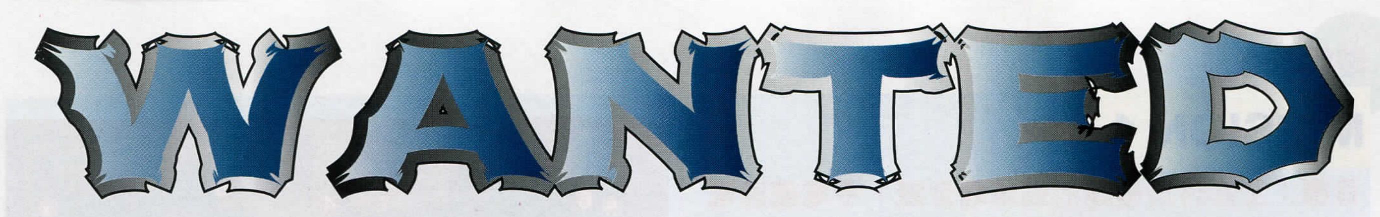


目標：進入地下室的最入部分取得移動裝置而去第二版

流程：只需要順着數字去取得CYBER KEY及啟動CYBER MACHINE令地面平坦，然後到11點取得GRID KEY進入最後的房間而取得移動裝置轉移至第二版

注意：首先要小心一些類似坦克車的怪物，因它的攻擊力及耐久力超高，要小心。另外，需要記得在三號CYBER MACHINE中取得核彈及小心在最後房中的大蜘蛛。這隻大蜘蛛需用六炮左右火箭炮才死及其攻擊力很大所以非必要時要用勁彈

PASSWORD：TIRBY RMAVP B2V5J



《遊戲誌》線人計劃

你會唔會係全港最快知道遊戲秘技嘅人呢？有好料不妨公諸同好。

《遊戲誌》秘技工場歡迎你提供好料，當然唔會少咗線人費啦！

稿費大增 100%

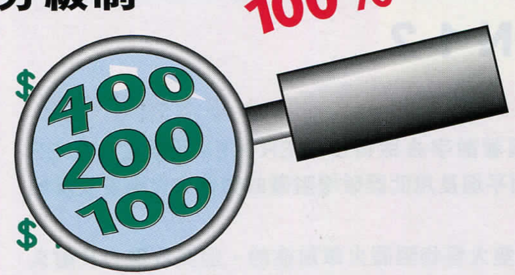
GAME料分級制

一級猛料 $400

二級勁料 $200

三級好料 $100

四級碎料 .... 留番你自己慢慢駛



報料熱線：
2380 2223

報料FAX線：
2507 5175

報料EMAIL線：
cineaste@glink.net.hk

本刊保留選取來稿及評定稿件等級的權利

攻略地盤大拍賣！

歡迎挑機！！

你認為《遊戲誌》的攻略法「有料到」？抑或你覺得自己是機壇…明日之星、懷材不遇？《遊戲誌》俾個機會你挑機（投稿攻略法），你有本事就放馬過來！

字數：每版1000字連8至10張相

期限：只收出街兩個星期內的遊戲攻略

圖片：將你的攻略過程要點錄在N線VHS錄影帶上，我幫你CROP相（歡迎SUPER帶）。

稿費：收親坐底3舊，絕對有商量。

挑機前記得要預約啊！

挑機熱線：2380 2223



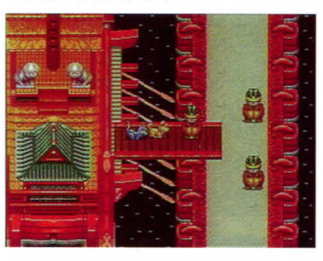
由狗變成人，究竟會弄出甚麼笑話？

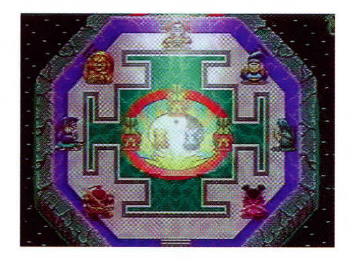
文：山寺良牙

萬里 尋「主人」記。

上回提要……

上次提到巴魯在天界接受考驗，成功通過了這七個考驗以後，巴魯（パル）及巴里（パレ）便一起走出屋外，到七福神的祭壇處準備接受變成人的儀式。可是。，變成人的果實只得一粒，又不可能一次過分給兩方，於是巴魯和巴里便無計可施，只好為了這果實而決鬥。





要對付巴里絕不容易，因為牠的攻擊力與巴魯相約，甚至有時會比巴魯更高，可是如果不打倒牠的話，故事是不會繼續下去的。因此必須要找出一個方法去打倒巴里，而方法就是先在第一回合的戰鬥中向巴里「吠」，令牠的攻擊力及防禦力下降，之後餘



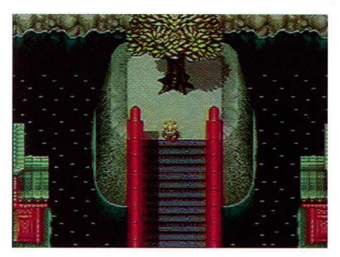
製造商：東北新社/東映VIDEO
價格：6800日圓
容量：CD-ROM
記憶：1 BLOCK/SAVE

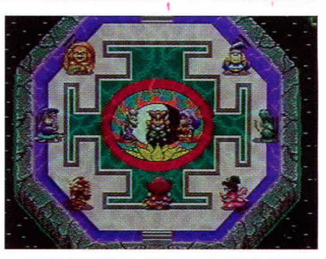


下的回合則全部使用「咬」的攻擊，不消一會，巴里便會被巴魯打倒。

被打倒的巴里之後便會抬離祭壇，在抬離之時，巴里吩咐巴魯無論如何一定要救回阿香（カオル）。之後，巴魯便走上神木的位置，並吃了跌在地上的果實。巴魯吃了之後，身體便起變化，並逐部變成了人。成了人的巴魯，之後便走到七福神前聽取有關人界有甚麼需要注意的事，並得到兩位的同伴——貧乏之神及山神。之後，三人便抵達人界並進行尋找主人的旅程。







回到人界後，首先就是回到阿香的家去取有關她的物件，可是大門是銷著的，於是各人便由窗口進入阿香的家「進入前請在門的左方取得道具」，在她家的房間中取得了「三件物件」後，便被她的後母發現並趕出屋外。出了屋外便遇到了麵店的老闆送外賣，之後各人便決定到麵店處查下有甚麼發現。到了麵店（すずきそば）並與老闆傾談後，突然山搖地動，之後敵人的戰車（せんしゃ）突然出現，並將麵店催毀。於是巴魯等人便決定要將這可惡的戰車打散。



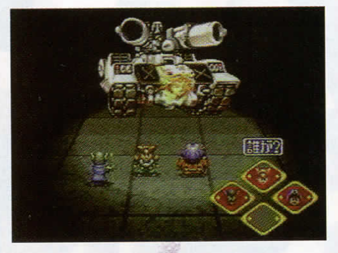






© 1995東映VIDEO/ 東北新社
本遊戲並非行貨遊戲

要對付這戰車，最好在每一次攻擊均使用巴魯的雷電攻擊魔法，這可令戰車有較大的損傷；但由於剩下的二人均不懂使用任何攻擊魔法，所以只用普通攻擊已卓卓有餘。只要保持著這一個戰法，不消一會便可將戰車消滅。



老闆眼見自己辛苦經營的麵店被破壞成一片廢墟的模樣當然傷心。之後便説開最近不見阿香的踪影，於是便叫大伙們到阿香的男友——由紀東（ユキト）的住處去查看一下。可是他家的大門又是鎖著的，於是各人又要從





窗口進入屋內。當進入以後便被由紀東發現，於是又被他趕出屋外。正當他想關窗之時，突然有兩隻敵人的飛兵（ハンターロボット）飛來，並想將由紀東找去，於是大伙們便決定合力要消滅這兩個敵人。

對付這兩隻敵人可以使用巴魯的雷電或光之攻擊魔法來應付，由於這兩隻敵人的體力較少，所以用普通的攻擊也可以將此兩隻敵人消滅掉。





將兩隻敵人消滅之後，巴魯便將事情的經過一五一十的説給由紀東，接著，由紀東便會加入成為隊中的一份子。可是還不了解阿香所哼的詩歌的內容，剛巧有一位老婆婆經過，於是她便將歌的內容翻譯，並得知阿香可能會在富士山（ふじのやま）上，於是各人便決定要到富士山處；可是，富士山離此鎮十分遠，而且又要搭新幹線列車才可到達，再者現在身上的零錢也不足以付四人的車資。於是由紀東便想到到鎮中的百貨公司做兼職。

進了百貨公司後，該處的職員便叫大伙們到另一個房間去申請做兼職。進入了房間後，其他的同伴便選擇了第一至三的職種，於是巴魯便只好選第四個職種——派氣球。



迷你遊戲「派氣球」的玩法：

首先巴魯會站在門外，之後便要連射○掣，使氣球充氣，只要看到氣喉有兩個大氣充進氣球便可，接著便要停止連射，令巴魯將氣球拿住交給適合的人「小朋友」，至於那些適合的人是會有一個黃色的箭頭在上面的，只要他/ 她走至巴魯面前並按一下○掣，便會將氣球交給他/ 她並成為顧客。之後便再吹第二個氣球交給另一位小朋友，重複此動作後便會自動過關。



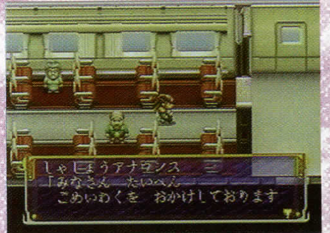
最得了足夠的兼職錢後，便到火車站準備去富士山。在車站前面遇見了一位名叫山下正樹（やましたまさき）的人，從他的手中會獲得了不少道具。之後各人便進入車站並購買火車票，入閘後玩者可於大堂購買一些道具後再到月台候車。之後各人便上了車並向富士山腳進發。





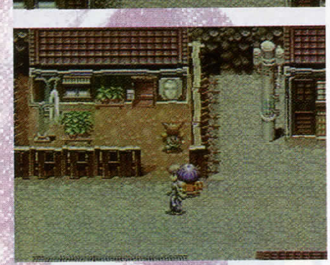


上了車後，巴魯便去車尾「畫面右方」走走，突然一下劇烈的振動，列車便停了下來，而車務員亦顯得非常緊張，原來車軌被人破壞，於是各人便只好下車去查看一下，從那處居民的口中得知，該村最近經常有怪事發生，於是各人便去查個究竟。在村中的上半部份中找到了一間可免費補充體力及魔法力的民居。在









該處補充了體力後，便在村的右上角「全地圖的右上方」找到了門旁有一個怪面譜的屋，於是便入內查看。在屋內取得了兩件道具後便上二樓，在那處遇見了敵人——可比路尼斯（コペルニクス），於是便開始了另一場的戰鬥。

對付可比路尼斯，除了巴魯使用雷電魔法攻擊外，其他人全部使用普通的攻擊便可，只要大約四至六個回合便可將可比路尼斯打敗。



被打敗的可比路尼斯由於不服輸，於是便啟動感情機「？」（かんじょうマシン）與大伙們決戰。



對付這感情機盡可能使用巴魯的雷電魔法攻擊，因為此攻擊對於感情機的破壞力十分之大，幾乎每次攻擊也可傷它過200體力，只要每一次攻擊巴魯都使用此攻擊魔法的話，不消一會便可將感情機破壞。

將感情機破壞後，便發生了地震，於是各人便出去查看。之後便到附近的鐵塔，上到了三樓後可比路尼斯再次出現。與他對話後回到地下，準備離開鐵塔時，地下突然伸出了一道黑光，之後本鎮的邪惡的意志（じゃあくないし）便出現。





迷你遊戲「登上富士山」的玩法：

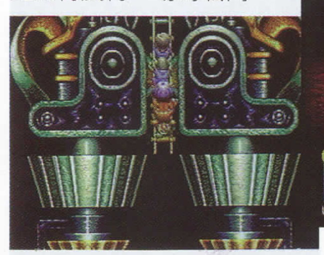


就是玩者只能以一直線的向上走，當玩者按下↑以外的掣時便會滑下，而山上亦有很多的平地「石級」讓玩者站腳。於是玩法就是先向上走，然後在滑下時按方向掣令全隊人站在高一級的石級上，重複上述的動作便可由山腳登上山頂。





抵達山頂後，各人便從洞口的繩梯走進洞口。到予洞的低部後，便遇到了另一個敵人——打比茲婆婆（ダビンチばばあ），於是又再展再一場的戰鬥。



對付這打比茲婆婆最有效的是使用金系攻擊魔法。要特別小心她的發燒攻擊，可以令中招的人的攻擊力下降非常大，另外又要不時為隊蟆各人補充體力。

將打比茲婆婆打倒後，便輪到鑽地機（ドリルマシーン）進行攻擊。



這邪惡的意志是遊戲中其中一個比較難對付的敵人，要對付他是使用巴魯的光之魔法攻擊，因為邪惡的意志對於光系魔法的防禦力是特別低的。另外，盡量不要令巴魯及山之神不能戰鬥，皆因二人攻擊邪惡意志的攻擊力是特別大的，所以隊中各人的體力被扣至一半時便要立刻大量使用補充道具，以免全滅。



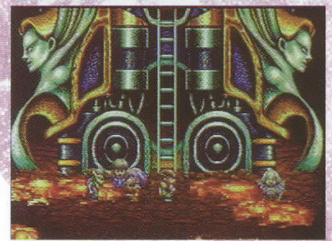
將邪惡的意志消滅後，便可取得牙（キバ）。之後再從畫面左下方，火車橋旁的小路到富士山腳。在山腳的村中整理好裝備以後，便開始上山。





對付此鑽地機亦是使用金系魔法攻擊會較為有利，但就非常要注意巴魯及山神的體力補給，最好是由紀東及貧乏神經常為巴魯和山神補給體力，就算由紀東或貧乏神其中一個不能戰鬥也沒關係，重要的就是巴魯及山神能夠利用強大的攻擊盡快將鑽地機打倒。

將鑽地機打敗以後，火山亦隨之爆發，之後便將站在山頂上的四人炸至海上。接著便一直飄流至一個無人小島，在該島的湖旁，巴魯用冰魔法令湖結冰，並走上去取得另一隻牙。之後另一個敵人無拿里查大叔（モナリザじじい）便會乘著一架類似直昇機的物體出場並進行戰鬥。





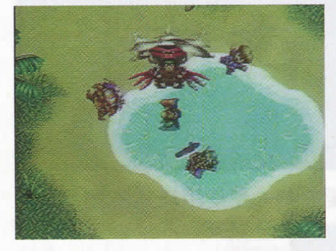




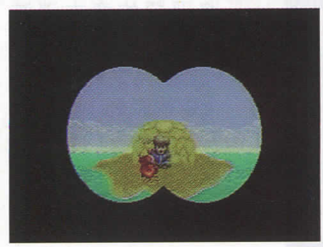


這個無拿里查大叔對於雷電魔法的防禦是十弟弱的，可以利用這一大弱點進行攻擊。至於唯一要注意的地方就是他的放毒攻擊。

將無拿里查大叔打倒後，由於他類似直昇機的物體失控，結果那些強風便將各人吹至四散。之後，巴魯便在海上隨處飄流，隨後一艘船剛巧駛過，便救了巴魯上船，將情況説給了船長後，









他便決定與巴魯一起尋找失散的同伴。之後，巴魯用船上的望遠鏡發現了由紀東的踪影，於是便將船駛過去接回由紀東。正想送由紀東回船上時，突然出現一條鯊魚（サメ）並將連結船上的板割斷，之後便要與這條怪鯊魚戰鬥。



對付這條怪鯊魚，只要巴魯使用火系攻擊魔法已是卓卓有餘，餘下的由紀東只是使用普通攻擊便可，不消一會便可將怪鯊魚消滅掉。

將怪鯊魚消滅後，山神便從鯊魚的腹中跳出來，之後山神便會再次加入。回到船後，大伙們便決定到附近的島去查看一下。上岸後，便發現了貧乏神正與另一位年輕貌美的女子親熱，之後，山神便氣沖沖的回到船上哭「皆因山神與貧乏神是夫婦關係」，巴魯回到船上看個究竟之後，由紀東便決定一人出去尋找貧乏







神。之後，由於船長不放心由紀東一人出外，於是便叫另外兩位船員根巴魯一起去找尋由紀東及貧乏神二人。經過了一大片樹林後，便到了一條幾乎與世隔絕的村。此村有兩個特色，其一就是









村中有一間不用付錢的旅館可供休息；其二是全村沒有任何一位女性。之後在村的右上角的村長家中得知，全村的女性被怪鳥魯古（ルク）捉去，並説如果巴魯們能將怪鳥消滅並尋回島上女性的話，便會送一個特別的禮物，之後在村長家的另一處找到了由紀東的男扮女裝，是用來引那怪鳥出現的。另外，在進村長家前不妨在村中的商店購入多些回復體力道具，因為在以後的大型戰鬥中是十分有用的。



對付這怪鳥最有效的就是巴魯使用雷電魔法，至於由紀東則用普通攻擊；由於剩下的船員是會由電腦自動操控的，所以不可不必擔心，在有需要的時侯，其中一位船員更會自動為隊中所有人回復體力。只要維持住同樣的戰法便可輕易將怪鳥「打走」。

將怪鳥打走以後，村長便叫巴魯們進入旁邊的洞口去尋找眾婦女的下落，於是各人便衝進洞穴內。在洞中由於只有一條路通往另一個的出口，所以不會迷路的，往另一出口的路線是第一個分歧路向右行，然後倚右邊的路向上走，之後在第二個分歧路向左行，之後便可找到出口。在出口的另一處遇見了另一敵人馬路可波羅（マルコポーロ），對話後他便召喚怪鳥向巴魯們攻擊。







今次出現的怪鳥與上次出場的不同，除了攻擊力增強外，還會使用混亂魔法，但對付牠的方法與上一次出場的怪鳥的方法是一樣的，完全沒有分別。

將怪鳥打倒後，牠便不聽馬路可波羅的指示，並咬著馬路可波羅飛走。之後便在出口前的一個地洞中尋回了很多的婦女，接下便走出洞口與山神及船長交換隊員。交換隊員後，巴魯、山神及由紀東三人便到島上右上角的





一所屋中調查，在該處發現了貧乏神及敵人華杜（ワット）。之後

華杜便啟動巨型風扇將巴魯們吹至門口處，之後各人想回到貧乏神處便要打倒途中遇到的三隻強風（たいふう）。









這三隻強風對於冰系魔法的防禦力是比較弱的，所以大可利用此弱點進行攻擊，另外，由於三隻的強風並示是一起出現，所以當消滅了第一隻後便先補充各人的體力，然後才去對付第二隻。



將三隻強風收拾後，華杜便想從窗口處逃走，可是就在此時怪鳥就在窗口處出現並咬著華杜





飛走。之後貧乏神便會再次回到隊中。接下，各人便回到村中並從村長的手中獲得了另一隻



的牙，在村中休息過後便回到船上向其他的港口進發，之後，各人便回到船上休息。到了半夜，巴魯不能入睡於是走上甲板吹海風，在甲板上與船長傾談了一會。突然轟的一聲，船的瞭望台中彈，之後，各人便走上來看看究竟發生何事，之後一艘海盜船便駛近並想上船進攻，於是，巴魯們便與這些海盜戰鬥。

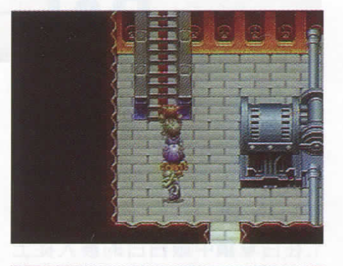


今段故事中所出場的所有海盜都是對雷電魔法攻擊較弱的，可是巴魯最好不要使用任何魔法攻擊，留待遲些的戰鬥才使用，對付這些小卒只用普通的攻擊已是非常之好用。



將頭兩隻的海盜消滅後，船長及船員便會去阻止海盜從船尾





進攻，於是巴魯們便決定上海盜船並要打倒海盜船的船長。在船上取得了不少的道具後，便走到下層消滅餘下的海盜並找到了船長「除了開始的兩件外，餘下的海盜共有八件，包括船長的兩件跟班」。





今次出場的有三個敵人，包括船長及兩件跟班，而船長對於雷電系攻擊魔法比較弱，所以應用此攻擊魔法去攻擊船長，另外，在戰鬥時的戰略就是所有人集中火力去攻擊船長，當有體力跌至一半以下的人便要補體力。第三是最好用貧乏神及由紀東去幫巴魯及山神補體力，而巴魯及山神則全力去攻擊船長，只要將船長收拾以後，剩下的兩件跟班便會容易應付。

將船長收拾掉後，在回去的途中「請先補充體力」，在機房處突然出現了邪惡的意志，於是另一場戰鬥又就此而爆發。

今次出現的邪惡的意志





用光系攻擊魔法會有利，且這一次的戰鬥中，有幾多魔法力就用盡佢，不用手下留情，至重要的就是不要令山神及巴魯不能戰鬥，因為這二人是戰鬥的主力。

回到船上後，亦得知後方的海盜亦已被完全消滅，於是便盡快離開現場，就在此時，海盜船發生爆炸並迅速沉沒，之後，便開船到一個名叫白草（シラクサ）的海港小



鎮，而各船員亦在此與巴魯等人離別。之後……

PAL—神犬傳說—往後快速流程攻略

港鎮
1.在鎮中與一位名叫京子(キョウコ)的人談話。
2.之後再向白草鎮移動。

白草鎮
1.在白草鎮中眼白白的被人捉上船離開。

港鎮
1.回到海港小鎮在地圖左方的旅館休息。
2.再回到白草鎮。

白草鎮
1.在版面的右上方與一位男仕説話。
2.再到白草健美中心(シラクサヘルスセンター)前，與門前的男子説話後便進入中心。
3.在中心內有三場的特別戰鬥。
4.之後門前的男子便會變身並進入中心。
5.與敵人亞路其美狄斯(アルキメデス)戰鬥。
6.再三與鎮中的邪惡的意志戰鬥。
7.戰鬥後便到另一個名叫印巴村(インバ)的地方。

印巴村
1.在鎮內找尋一處印有『印牖』的地方並在該處按下決定掣。
2.畫面改變了後向左移動。

比路
1.由電燈柱跌下來後便到一個叫比路(ピロランド)的地方，之後在印有『印牖』的地方按掣後便會回到印巴村。

印巴村
1.在印巴村與牛頓夫人(ニュートン夫人)戰鬥。
2.之後在房間左側有光射出的地方並進行調查後便進入神之國。

神之國
1.向地圖中間移動，之後再向上行會遇到兩位天官並站在左側談話。
2.在地圖右上角有一道門，用這門可到神之國的另一個世界。
3.在神之國的另一個世界中遇到後神(うしろがみ)、救助神(たすけがみ)、速手神(はやてがみ)女神(めがみ)及雲神(くもがみ)順序談話後便成為隊中的人。

守島村
1.回到守島村後先到阿香的家，先在屋旁按一下，然後在門前按一下掣。
2.再到由紀東家。
3.在到由妃東家的途中被警察抓去。
4.在拘留室中與山神談話。
5.逃離拘留室並到由紀東家。
6.由紀東與他母親談話後第二日再出發。
7.與哥倫布大使(コロンブスたいし)戰鬥。
8.到阿香的家並在門前按掣。
9.去畫面右下方的碼頭。

經海底隧道到斯娜
1.到了斯娜(シイラ)後，便到畫面左上方的家，並與卡治(カジ)談話。
2.看到POSTER後，一起進入隱藏的洞。
3.過關後再與卡治談話。
4.進入畫面正左方的入口。
5.與敵人比加魯(ピカール)戰鬥。

姉須賀
1.之後到了一個叫姉須賀(アネスカ)的地方後，向畫面左方移動，千萬不可向上行。
2.與幽靈(ゆうれい)戰鬥。
3.進入幽靈屋並與比可(ピーコ)交談。
4.走出去庭園。
5.與狗尼(キュリー)二等兵戰鬥。
6.回到屋中，正想離開此地時要與加里安米卡(ガリレオンメカ)戰鬥。
7.與比可交談後獲得了牙。
8.出去後到酒店並上二樓的房間與貧乏神交談。
9.之後在酒店過一夜。
10.第二天走出酒店。
11.向上移動並見到阿香，之後連續按上掣與她交談。
12.去機場的天台後再次出機場。
13.回到姉須賀並去看幽靈馬戲，之後便會得登機證。
14.取得登機證後便回到機場，從右方的樓梯上飛機。

姉須賀鷹
1.姉須賀鷹(アネスカホーク)上與空中小姐交談兩次。
2.與裝甲機械人(スッチーロボ)、機飛會員(ひこうきかいじん)及火機油(ライトフライヤー)戰鬥。
3.再次與與空中小姐交談，後與機師交談。

札數沙漠
1.到札數沙漠(ザッシヨ)後向左上方移動並與莫古娜(もぐら)交談。

動物村
1.再到動物村與老鼠交談。
2.之後到瀑布前面按掣，再向上行並使用光之魔法後，便發現瀑布中的一個洞穴，進入後見到阿立(たつ)。
3.過橋後去畫面左下的象之墓場按掣後發現一秘密通道。
4. 與敵人達爾文專員(ダーウィンせんにん)戰鬥。

三晴
1. 一到三晴便要與尼滋斯數斯(レジスタンス)及鐵兵(メタルソルジャー)戰鬥。
2. 與站在古書屋及中里(ナカザト)電器店之間的男子交談。
3. 走進BOWLING場。
4. 與BOWLING的LEADER交談。
5. 與戰車戰鬥。
6. 向畫面右方移動並到百館(ヒャクダチ)。

百館
1. 向畫面右邊的檢問所移動。

雪糕工場(アイスクリーム工場)
1. 走到畫面下面的製冰工場。
2. 在製冰工場中一邊與護衛機械人戰鬥一邊向房間的深處進發。

迎賓館
1. 到了迎賓館後立刻與敵人的護衛機械人(ガードロボ)戰鬥。
2. 向左方的房間進發『NO.1房間』。
3. 在畫面右方的樓梯下有一個入口。
4. 在桌子的面前按決定掣。
5. 由報夢機處見到一些影像。
6. 再回到『NO.1房間』。
7. 在畫面左方的樓梯下有另一個入口。
8. 左方有二議員，右方側有兩個門口，左方的門『NO.2房間』。
9. 先進入右側的門。
10. 與阿香交談後便進入『NO.2房間』。
11. 向畫面左方移動之後與基路尼沙男爵(ゲルニカだんしゃく)戰鬥。
12. 走出房間，向左移動。
13. 離開迎賓館。

百館
1. 去畫面右方的檢問所。
2. 與敵人的護衛機械人(ガードロボ)戰鬥。

守島村
1. 到鈴木麵屋住宿。
2. 去阿香的家。
3. 由大門進入後與阿香的母親交談。
4. 離開並過了事件後再次進入阿香的家。
5. 進入地下室。
6. 與比他果娜斯(ピタゴラス大僧上)大僧及感情機戰鬥。
7. 去哈路馬島(ハルマ)

哈路馬島
1. 使用哈唁馬門之匙(鍵)。

守島村
1.去札數沙漠。

札數沙漠
1. 與阿立交談。
2. 跌落一個洞口。
3. 再取得一隻牙。
4. 與站在金字塔附近的老鼠交談。
5. 使用後神的法術。

守島村
1. 與站在百貨公司前的鈴木交談。
2. 向哈路馬島進發。

哈路馬島
1. 與敵人的三隻護衛機械人戰鬥。
2. 進入後便直去。
3. 與交地(ガウディ)戰鬥。
4. 上樓梯後再直去。
5. 與ROCKET砲(ロケットゴウ)及史斯乎新(スチーブンソン)戰鬥。
6. 上樓梯後再直去。
7. 與爾滋桑(エジソン)戰鬥。
8. 與大感情機戰鬥。
9. 與究極感情機戰鬥。
10. 上樓梯後再直去。
11. 去到天台後再坐飛機。
12. 與羅斯多娜打巫師(ノストラダムス)戰鬥。
13. 取得牙及遇見七福神後，便與飛車門天(びしゃもんてん)戰鬥。
14. 與同伴交談後便一起到神之國。

神之國
1. 與飛車門天及十老人(じゅろうじん)戰鬥。
2. 再度與巴里碰頭及戰鬥。
3. 之後與合體七福神戰鬥。
4. 取得最後一粒牙並與七福神交談後便登上寶船。

故事到了這時已進入尾聲，至於最終的戰鬥及事情就留待各位讀者去觀看吧！

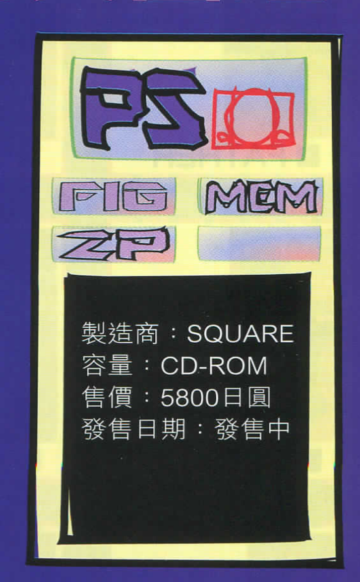
PAL—神犬傳說—攻略

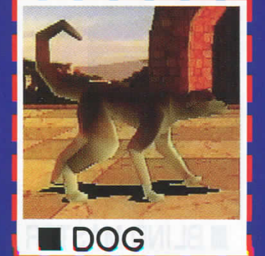
完

《TOBAL 2》隱藏人物大圖鑑

BY：ZAC
協力：粉刷／神之黃昏（正常版）






■ DOG

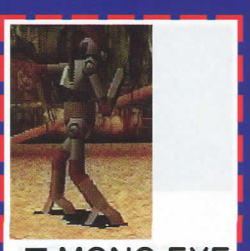

■ COUGAR

以下，是我們千辛萬苦取得的《TOBAL 2》隱藏人物之珍貴圖片，希望會對大家「點相」時有用。



■ SHOPKEEPER

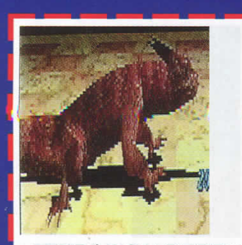

■ CHOCOBO


■ MONO EYE


■ HOUND


■ NEBAK


■ RED ZEPPLE


■ DRAGON PUPPY


■ MAD PLANT


■ TOTEM 1ST


■ TOTEM 2ND


■ TOTEM 3RD


■ COCKATRICE


■ GREEN JELLY

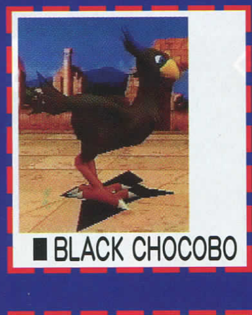

■ BLACK DOG


■ DARK ELF

© 1997 SQUARE／DREAM FACTORY All Rights Reserved.
Character; © 1997 SQUARE／DREAM FACTORY,
© 1997 BIRD STUDIO／SYUEISYA All Rights Reserved.


■ FATHER

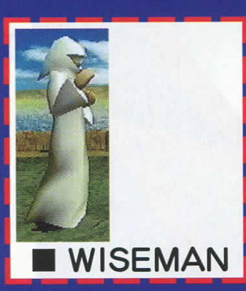
■ D PURPLE


■ BLACK CHOCOBO

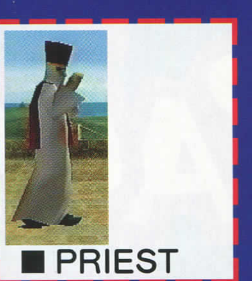

■ WHITE DOG

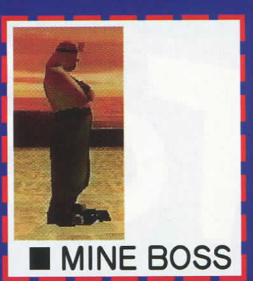

■ TRIX


■ SUPER TRIX



■ WISEMAN

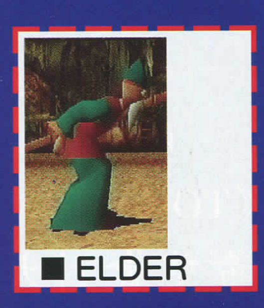

■ PRIEST

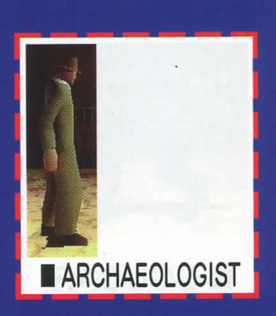

■ MINE BOSS


■ WORKER

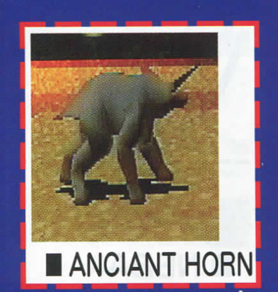

■ INN MASTER


■ GATE KEEPER


■ ELDER


■ ARCHAEOLOGIST


■ BLIND MASTER

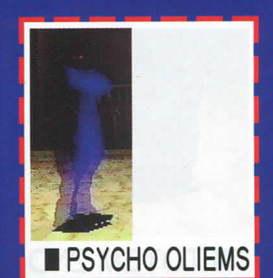

■ ANCIANT HORN


■ DUAL HORN

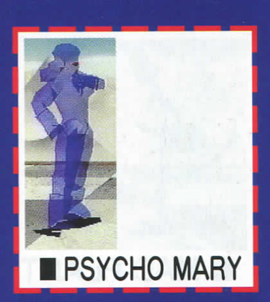

■ TRI HORN

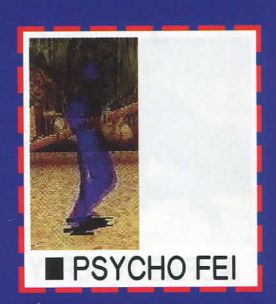

■ SPIKE SHIELD

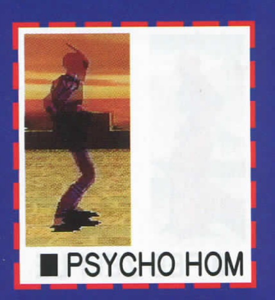

■ PSYCHO EPON

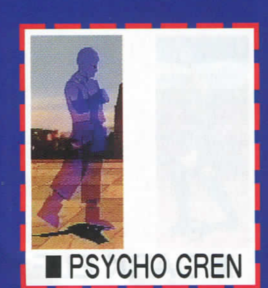

■ PSYCHO OLIEMS


■ PSYCHO ILL


■ PSYCHO MARY

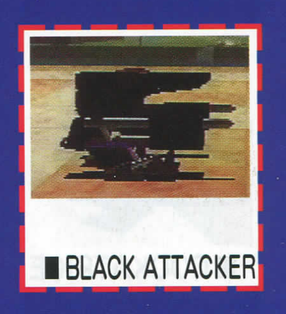

■ PSYCHO FEI


■ PSYCHO HOM


■ PSYCHO GREN


■ PSYCHO DOCTOR V


■ PSYCHO CHACO


■ BLACK ATTACKER


■ LOADER

遊戲故事簡介

西歷2140年，地球人依然過着平靜的生活，不過，他們並不知道危機正在逼近，因為一種外星生物正向着地球進發，他們的名字便是叫——「變形人」（モーフ）。

主角的名字是「岡拉度」，他雖然生活科技發達的地球，不過，他亦發覺到地球正處於危機之中，可惜，其他的地球人並不認同他的說法，還把他的記憶洗去，打他囚禁在木星的衛星——「泰坦」之上，不過，憑着他僅餘的記憶，他隻身的和外星人交戰，而且更加將「主腦」消滅，當他的作任務成功之後，便一個人乘着太空梭在宇宙之中漂浮着……

然而，外星人是否就此滅亡呢？事實並非如此，現在，主角再一次的活在危機之中，因為，他再一次的遇上了他們，而且還給他們捉住了……

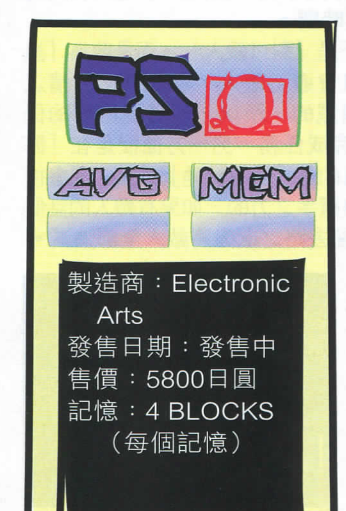
遊戲方式

《FADE TO BLACK》的遊戲是採取了歷險解謎的方法進行，所以在遊戲之中，玩者除了要在圖版之上四處跑動之外，更要在適當時解開不同的謎，使遊戲能夠繼續前進，這亦可以說是遊戲之中玩者最大的考驗。除了解謎之外，玩者亦有不少機會和外星人進戰鬥，玩者在這裏要小心了，因為遊戲之中玩者可以補充能源的地方又不多，而且遊戲之中又有不少陷阱，要完成《FADE TO BLACK》這遊戲的確不是一件易事呢！

行動次序表：


■這便是司令了。

01 儲物櫃：取得北面通道的鑰匙
02 儲物櫃：取得急救箱
03 控制台：開啟低溫病房的門
04 電磁地板：一踏上去便會死亡
05 升降機
06 開關掣：將電磁地板關掉
07 儲物櫃：取得東面格納庫的鑰匙
08 控制台：開動守衛室的升降機
09 升降機
10 控制台：開動二輪車
11 門：與二輪車一同進入房內
12 開關掣：開動升降機
13 升降機
14 地板機關：踏上去之後便會受到鎗擊
15 警備機械人
16 收容所司令胡路丁（ウォルデン）
17 儲物櫃：取得飛機庫密碼
18 控制台：開動通往飛機庫的升降機，打開飛機庫
19 地板機關
20 升降機
21 飛機庫



製造商：Electronic Arts
發售日期：發售中
售價：5800日圓
記憶：4 BLOCKS（每個記憶）



文：赤目黑龍

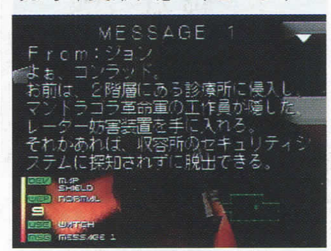
LEVEL 1

在「LEVEL 1」之中，玩者的最終目的是要取得在急救室之中的「救急箱」，然後逃離敵人的收容所，這便是「LEVEL 1」之中的遊戲目的，不過，要完成這個任務，玩者是要經過非常多的難關。

最首先便是一步出囚室門口的直巷之中，玩者必定要踏了地上的機關才可以動前方的門（而且一定要跑才可趕及在門關上前通過），否則便要再從頭做一次了；其次便是在「04」的電磁地板，玩者一定要跳過，否則亦是死路一條。

在「10」和「11」之中，玩者要注意的是時間的配合，因為在這裏玩者要先按動開關掣來使二輪車開動，然後緊隨此車前進，只有這方法才可以進入正中央的房間之中。

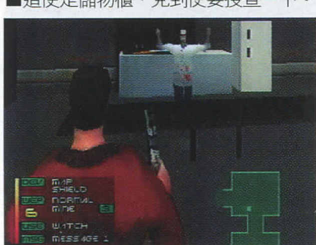
最後的難關便是在「16」，玩者要「快手快腳」將那收容所的司令殺死，否則便會是玩者死，方法是利用「橫移」在玻璃前「閃出」，然後主刻開鎗將他殺死，不過要留心之後在後方出現的「變形人」（モーフ）。



■這些 MASSAGE 是重要的提示，一定要看（聽）。


■這便是儲物櫃，見到便要搜查一下。


■一踏上這機關便要跑。


■小心！殺了這人便不能開啟左方的門。


■嘩！巨型蜘蛛，一樣照打！


■在這裏玩者要勇字當頭，一直衝到開關掣，將門打開。

© 1997 Delphine Software Fade to Black, Flashback the Quest for Identity, Delphine Softwareand and the Delphine Software logos are trademarks of Delphine Software International. Electronic Arts and the Electronic Arts logos are trademarks of Electronic Arts. All rights reserved.

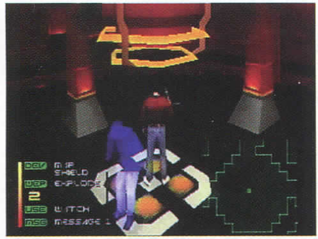
LEVEL 2

當玩者完成在「LEVEL 1」的任務之後，在到達反革命軍的基地之中，玩者知道了外星「變形人」要侵略地救的事實，所以便決定協助革命軍對抗外星人。而「LEVEL 2」的目的便是要在敵人手上救出知道了外星人最新武器情報的「柏史狄博士」（バーグスティン博士）。

在這版之中，玩者一定要非常守規則，順次序前進，否則有一些地方便會去不到，當然，這版亦無法通過，最重要的便是「04」，這地方如果玩者不依次序行的話，是絕對不能進入的，小心！

行動次序表：

01 開始位置
02 儲物櫃：取得爆烈彈倉
03 儲物櫃：取得機房的匙
04 控制台：將發電機停止
05 出現部蜘蛛機械人
06 儲物櫃：取得等離子（プラズマ）彈倉
07 控制台：打開獨房的門鎖
08 柏史狄博士：開動囚室前的控制台便可救出他
09 轉移裝置（ワープホール）：在這裏將博士先行送走
10 核融合發電機：在這裏使用記憶方塊，使之進入自爆倒數
11 這是一條「單程通道」，玩者要由這裏逃離基地
12 轉移裝置：玩者從這裏逃走


■終於也成功的救走了柏史狄博士。


■行得太快的話，博士是會跟不上的。


■右面的箱其實是……

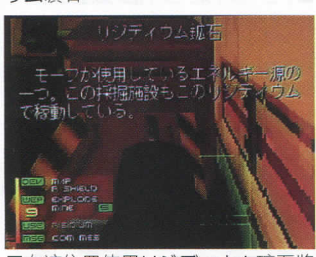


■這「BATTERY」的用途是補充體力。



■這版之中的重要物品——リジディウム礦石。


■這便是放射能地帶的入口。



■在這位置使用リジディウム礦石將鑽土機開動。


■這便是蟲后之死期！

其次便是在「05」出現的兩頭機械蜘蛛，玩一出門口便要選擇向左或右行，其實答案非常簡單，便是向左行，不過只是要踏在機關掣上，使左面的蜘蛛不能動彈，然後立刻轉身向右方的蜘蛛攻擊，這樣玩者便能通過這裏。

而這版之中最要花時間的便是「09」之中，玩者要將「年老體虛」博士帶到轉移裝置那裏，不過，由於博士行動非常慢，所以玩者亦要和他一同「慢」，要把博士帶到目的地，大約也要5分鐘（實際時間）。



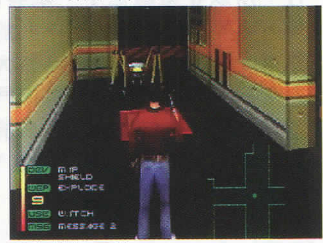
■這是非常珍貴及實用的新子彈！


■小小心，慢慢行。


■小心！這兩面的玻璃牆，如果中了10鎗的話便會爆裂，玩者亦會……



■這便是柏史狄博士。


■蜘蛛給困着了。

LEVEL 3

在「LEVEL 2」之中，玩者成功的救出博士，而由博士口中，革命軍得知變形人的新武器是由一種名為リジディウム礦石所開發的，而玩者在「LEVEL 3」之中的任務便是要由火星的リジディウム礦場之中取得有關敵人開發中心的情報。

在這版之中，玩者會見到一種新的敵人——「外骨格強化變形人士兵」，這種敵人不會像以前的那些一般變形人般向玩者開火，而且直接的衝向玩者，小心！然而，在這版之中比較重要的便是在「05」的小車，因為在這版之中的一些門是一定要利用這些車來通過的，所以要好好把握時間。

在這版之中，玩者最重要的不是「對付敵人」，而是收集「訊息」，所以有很多時候，玩者雖會遇上敵人，但是在一般情況下，玩者是可以不將敵人完全消滅的，所以，玩者要好好的保重，而且亦只有這樣才可以順利完成任務，另一方面便是在「博士」的問題了，如果玩者在之前真的是「留有餘地」的話，便會後患無窮，因為這「老博士」是全無還手之力的，如果有敵人的話便一定會「死」，所以玩者最好是在去路之上先將敵人全部消滅。



■這版之中的儲物櫃是這個子的。


■這便是初次出現的外骨格強化變形人士兵。



行動次序表：

01 開始地點
02 補充能源裝置
03 在遠處有外骨格強化變形人士兵出現
04 在遠處有外骨格強化變形人士兵出現
05 開關掣：按4次之後第4部車便會開動
06 門：跟隨車進入
07 門：跟隨車進入
08 變成箱（コンテナ）的變形人：得到第3和第6區的鑰匙
09 解除實驗室的封鎖
10 儲物櫃：取得リジディウム礦石
11 門：跟隨車輛進入
12 儲物櫃：取得放射能護盾
13 放射能地帶
14 得到第5地區的鑰匙：小心被蟲后觸到
15 門：由這門離開放射能地帶
16 儲物櫃：取得徹甲彈和リジディウム礦石
17 儲物櫃：取得リジディウム礦石
18 地板機關：踏上之後門口的防護便會消失
19 儲物櫃：取得リジディウム礦石
20 儲物櫃：取得第4區鑰匙和軌道站的鑰匙
21 儲物櫃：取得リジディウム礦石
22 鑽土機：使用リジディウム礦石來開動止機械
23 再次使用リジディウム礦石
24 利用鑽土機將蟲后殺死
25 閱讀最後的訊息之後便完成任務

LEVEL 4

在這版之中，玩者因為知道了外星人的暗謀，所以便要到敵人的基地一行，希望能夠阻止外星人所製造的武器，於是，革命軍的領袖「岡拉度」（コンラッド）便將主角傳送到敵人的基地之中……

敵人基地之中的環境和之前的地方完全不同，不論是外貌和內部的結構，外星人的基地也是非常的古怪，至於門方面，玩者看到那些「藍色」的泡泡部份便是門了，而在半空之中吊着的便是「儲物櫃」了。

基本上在「LEVEL 4」之中，敵人的實力不是十分高，所以玩者是可以非常輕鬆的通過，而唯一的難關便是在「12」的機關了，因為在這狹窄的長巷之上有非常多的「黃格」，只要玩者一觸及那些黃格，在旁邊的激光便會發射將玩者殺死，而最好的通過方便是玩者貼着黃格前進，在黃格回轉之時跳過它，如此這般便可以通過這「鬼地方」。

而當玩者救出「艾捷魯」之後，便一定要跟着他前進，到達穿梭機的停泊處，這樣便可以過版，不過在中途會有非常多的敵人出現，幸而「艾捷魯」是不會去的，只要主角可以「安全到達」便可。


■這裏的敵人是殺之不盡的，所以……



■玩者正在進入放射能房間。



■在這版之中有非常多的機械要開動。

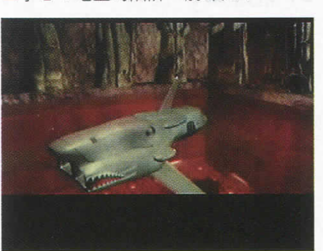

■在敵人基地之中的升降機是這樣的。


■小心！地上的陷阱一觸即死！


■終於也救出了「艾捷魯」。


■這便是「LEVEL 4」的目的地。


■這便敵人的基地外貌。


■主角到達一個神殿之中。

行動次序表：

01 飛機庫：在玩者正面會有敵不停出現，不過只要將右手面的「黃色」感應器破壞，便可以使「變形人」停止出現
02 放射能房間：必須裝置「放射能盾」
03 體力回復裝置
04 變形人軍官：只要將他擊倒，便可以開動往上層的升降機
05 轉移裝置
06 地板機關：踏上去之後在背後會受到鎗擊
07 出現兩隻兩外骨格強化變形人兵
08 儲物櫃：地面掃瞄器
09 轉移裝置
10 儲物櫃：取得指揮房間的鑰匙
11 儲物櫃：取得艦橋的鑰匙
12 狹窄通道：要使用地面掃瞄器來看清陷阱的位置
13 守衛室：使用地面掃瞄器，如果踏上去便會有變形人出現
14 天線房：只要將控制台破壞，便可以將「艾捷魯」（アジェール）解放出來
15 飛機庫：與艾捷魯一同離去



LEVEL 5

在「艾捷魯」的帶領之下，玩者到達了「安遜人」（アンシェン人）的神殿之中，而在這「LEVEL 5」之中，玩者的任務便是要在這神殿之中找尋隱藏了的6顆寶石，不過，這神殿的體積真是嚇人……

在這個神之中，要解的謎實在太多了，不過只要依下列的進行方法便一定能通過，當然其中一些是要動一動腦筋的，這個便留待玩者自己解答，在這裏唯一可以教玩者的便是多看自己手上的道具，會有得到意想不到的答案。


■左右也是鎗炮，快走為上。

在此不妨為大家解開一個謎，便是最後的「超級變形人」，其實玩者是絕對不能將他打敗的，唯一的生路便是逃走！



■這些石像之中真是「有寶」……


■這些藍色的「彈」可使玩者「硬直」。


■這些「藍柱」是百份百的「補品」。


■這便是石人的眼球。


■這鳥便是「珍貴」的祭品。


■這紅色的傢伙便是「超級變形人」。

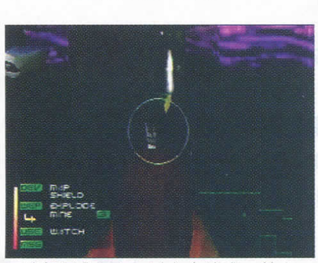
行動次序表：

01 開始位置
02 牆鎗：玩者一通過便立刻攻擊，不過只要走進藍色的「柱」之中便可以補充所有能源
03 石像：取得KEY 1，不過之後在左面便會有麻藥彈射出
04 石像：取得綠寶石（グリーンジェム），之後另一個石人會出動
05 升降機
06 石像：取得（クレイジェム）
07 狹窄通道：要使用地面掃瞄器
08 安遜人石像：觸及它之後，左面的門便會打開
09 安遜人石像：觸及它後，其中一個石人便會開動
10 開關掣：開動地面機關
11 地面機關：踏了之後便會開動紅色力場，玩者要將石人引到紅色力場，將之消滅然後取去其眼球
12 水池：將石人眼球獻上，便會得到「金字塔密碼」（ピラミッドコード）
13 開關掣：停止砲台
14 石像：取得紅色寶石（レッドジェム）
15 石像：取得黃色寶石（イエロージェム）
16 升降機
17 無定向飛碟
18 鳥房：在這房中玩者要踏着地板機關，發射麻藥將鳥兒捉住
19 變形人的進化配搭
20 壁畫：能成功配出變形人的進化配搭，右面的門便能打開
21 石像：取得橙色石
22 升降機
23 圖案房：記着在升降機前的圖案
24 升降機
25 開關掣：將紅色力場消去
26 神諭之房間：順着圖案的次序前進
27 神諭出現，將捉到的鳥獻上
28 壁畫：按動正確的「金字塔密碼」，便能打開右面的門
29 金字塔房：將寶石放到適當的位置，便可以使安遜人的金字塔出現
30 超級變形人
31 升降機
32 轉移裝置

LEVEL 6

這個「LEVEL 6」可以說是遊戲之中最易過的一版，因為在這版之中玩者要對付的敵人只有兩個變形人和兩部小型坦克，不過殺傷力非常細，根本不足為患，而玩者只要上了小型太空船便算過版。


■坦克簡直不堪一擊。


■這便是「LEVEL 6」之中的唯一敵人。



■這便是目的物——「小型太空船」。


■玩者要為奪回金字塔而努力。



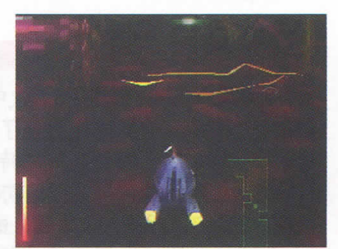
LEVEL 7

在「LEVEL 6」末段，玩者得到了一艘太空船（其實這並非太空船，而是敵方基地內的一艘運輸艇而已），為了要取回被奪去的金字塔，玩者便要乘坐這艘小艇在敵人的基地內行動，不過，可以先給各位一個通知，在這版之中玩者是不會得回那金字塔的，不過玩者依然是要努力作戰的。

在這敵方的基地之中，地方非常大，而且有非常多的通道，所以玩者要依在地圖上所示的方向前進，而在一路上，玩者會遇上一些陷阱，不過這些陷阱並不太難過，所以玩者不用太過擔心。陷阱方面，大致上有3種，分別是「光柱」、「電流」和「火柱」，而一般敵人則只是有在牆上的砲台和「鳥」。


■小心這些「光柱」，會扣能源的。


■這些只是障礙物，不會對玩者有任何傷害的。


■小心上下移動的電流，殺傷力非比尋常。


■嘩！好大火呀！走上前便會變「燒豬」。


■極度小心！因為下面的溶岩可以致命。

LEVEL 8

經過在「LEVEL 7」的「驚駛」之後，玩者終於也到達了敵人的要塞，不過在要塞之中，玩者會受到諸多的阻礙，其中最麻煩的可以說是在地上的「陷阱」了，因為在這裏的陷阱是非常的「刁鑽」，玩者一定要先對這些陷阱有一定的了解才可以知道破解之法。

在眾多的陷阱之中，最麻煩便是在「13」之中的一個，在玩者面前有非常多的黃色力場，在地上又有電力，而最深處亦有保護牆，玩者要先踏着門口的地板機關，之後便要以最高的速度走到最處，而最好便是靠牆跑和跳，這樣成功率會高一些的。

而最後，玩者又會被「超級變形人」追殺，不過玩者只要夠快的話，便可以走到轉移裝置，逃離敵人要塞，而且取回「金字塔」離開。


■這些並不是地板機關，放心。


■小心觸鬚！留意在右面的儲物櫃。

■前無去路……

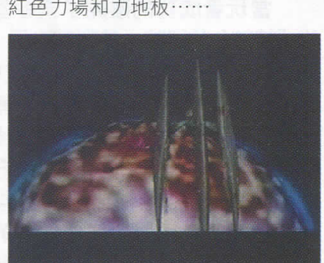

■記着要先按這開關掣。


■看！正中央的空間，玩者在跳過去後再立刻跳到另一邊，否則必死無疑。


■小心！玩者要一面看準跳過電力陷阱，又要小心黃色的力場……


■三重陷阱，後面有觸鬚，前面有紅色力場和力地板……


■奧戈拿竟然便是……


■乘着太空梭逃出的玩者回到革命軍基地。

行動次序表：

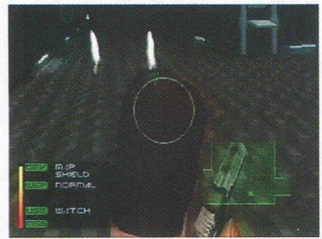
01 開始位置：玩者離開運輸艇之後的位置
02 升降機：使用中央的那部
03 地板機關：踏上去才可以停止砲台的攻擊
04 先擊落監察機械人，再將外骨格強化變形人士兵打倒
05 觸鬚：玩者要先鎗對付觸鬚，然後跳過地板機關，開啟儲物櫃取得鑰匙
06 地板機關：踏上去之後便會開啟紅色光力場
07 儲物櫃：取得電池，按正面的開關掣便可以使防護罩消失
08 只要走到相反方向的盡頭，便可以將紅色的能量柱消去
09 開關掣：將紅色力場消去
10 儲物櫃：取得等離子彈
11 儲物櫃：取得兩枚鑰匙
12 陷阱
13 陷阱
14 陷阱
15 儲物櫃：取得電池，不過要小心自動砲台
16 主腦室：小心外骨格強化變形人兵的攻擊
17 窗戶：看到「奧戈拿」（オコナー）與「主腦」的對話
18 被超級變形人（奧戈拿的真正身份）追趕

LEVEL 9

玩者本來在「LEVEL 8」之中已再次得回那「金字塔」的，不過其實在革命軍的基地正出現了問題，因為變形人正向那裏進行突襲，所以當玩者回到基地之時，革命軍正與變形人展開激戰。

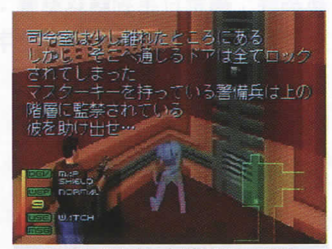
在敵人的入侵部隊之中，亦有一些是玩者從來未見過的，那些便是二足步行兵器，這種敵人的恐怖之處是「死唔去」，不論玩者使用哪種武器也是沒用的，所以還是走為上着。對於現時基地的情況，玩者其實全不知情的，幸而由一個瀕死的革命軍口中玩者得知大概的情況，而同時，玩者亦會遇着一些不會死的「變形人」，事實下他們不是不會死，而是那些是「EVENT人」，玩者不用理會他們的。

在「11」當玩者救出那革命軍之後，他便會給玩者司令室的鑰匙，到達司令室之後，「漢古」（ハンク）會將手持發電機鑰匙的「莎菈」（セラ）的情況告知玩者。


■一開始玩者已受到非常猛烈的攻擊。


■這種二足步行兵器是打不死的。


■這個機械人的攻擊力非常高，小心！



■從瀕死的革命軍口中得知現時的情況。

行動次序表：

01 船庫：變形人出現，之後又有二足步行兵器出動
02 儲物櫃：取得徹甲彈
03 能源回復裝置
04 革命軍士兵：被敵人鎗擊，最終也是死亡
05 瀕死的革命軍士兵
06 升降機
07 鎗戰：變形人正與革命軍發生鎗戰，玩者要盡快跑向左面的房間
08 被殺害的革命軍士兵
09 被襲的革命軍士兵
10 被襲的革命軍士兵
11 被捕的士兵：取得司令室的鑰匙
12 被殺的革命軍士兵
13 能源回復裝置
14 升降機
15 被襲的革命軍士兵：盡快將變形人殺死，並將武器庫的機械人消滅
16 武器庫1：取得強力兵器
17 武器庫2：取得鋼盾、能量掃瞄器
18 司令室
19 轉移裝置


■這些是和革命軍戰鬥中的敵人，所以「不能傷害」。


■玩者得到司令室的鑰匙。

LEVEL 10

當玩者成功的離開了司令室之後，便前往找尋手持發電機匙的「莎菈」的蹤跡。其實在這個「LEVEL 10」之中，玩者要對付的敵人其實並不多，因為這層樓之中玩者是有不少「幫手」的，那些便是「革命軍」了，事實上，這裏是革命軍的基地，所以……

在這版之中，玩者要特別注意的是變成革命軍的變形人，這些敵人是無從識別的，唯一的方法便是少心行事（當然亦要看以下的介紹），另一方面，亦可以説是對任何人也不信任。

當然，在這版之中最重要的是找到「莎菈」，因為在她手是有着重要的東西——「往發電機的鑰匙」。另外，在這裏有一種新的敵人「殲滅型變形人」，這種敵人的行動雖然不及外骨格強化的變形人高，不過由於出現得比較「閃縮」，所以……小心！


■變形中的變形人。



■得到 OBJECT 掃瞄器。

行動次序表：

01 變成革命軍的變形人
02 被殺死的革命軍士兵
03 革命軍士兵：取得通行咭
04 被殺死的革命軍士兵
05 儲物櫃：取得OBJECT掃瞄器、熱源追尾彈
06 變成革命軍的變形人
07 莎菈：取得發電機的鑰匙
08 外骨格強化變形人兵
09 殲滅型變形人
10 升降機
11 殲滅型變形人
12 變形人士兵
13 被殺死的革命軍士兵


■這個士兵又是假的。


■嘩！連廁所也有敵人……



■這便是莎菈。


■這便是出口（其實只是通往另一層的升降機而已）。

LEVEL 11

在「LEVEL 10」之中，玩者終於也找到了「莎菈」並從她手上得到了「往發電機房的鑰匙」，所以當玩者到達另一層樓之後，下一個目達便是到達「發電機房」將由變形人所裝下的引爆裝置拆除。

在這版之中，玩者又要面對那不能破壞的「二足步行兵器」，不過玩者仍可以從他手上逃脫的，然而，這之後又有另一個難題了，那便是地上的「箭咀」，因為這些「箭咀」是會帶着玩者向前衝的，所以如果看不準時機便踏上箭咀的話，便會有生命的危險。

這版之中最易令玩者死亡的位置便是在「指揮房」之前的「箭咀陣」，玩者要記着是先要跳到中央的「空位」，而唯一的方法便是跳到第二個箭咀，不過要看準時機，要前方兩個箭咀也是向前，否則必死！正確的方法是先將門背後的三個「地板機關」踏下，之後才打開那門，這樣便能拆除炸彈。



■又是這二足步行兵器，當然又是不能破壞。





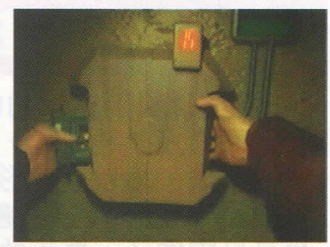
■記着！要向「前」行。

■這裏玩者要小心一點，因為有箭咀又有紅色力場，進路便是在最左上方。



■嘩！這麼多箭咀，怎樣行才好呢？

■如果一入房間便開這門的話——「GAME OVER」。



■終於也將炸彈拆除了

行動次序表：

01 升降機：開始地點	06 箭咀：向深處進發
02 步行型戰鬥機械人：不能破壞	07 指揮房
03 步行型戰鬥機械人：不能破壞	08 箭咀
04 升降機房	09 箭咀
05 能源回復裝置	10 發電機房

LEVEL 12

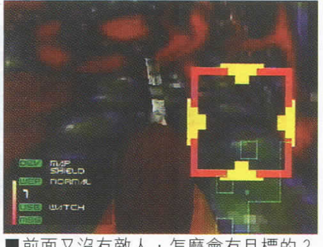
這將會是玩者最後的戰鬥（如果好運的話），因為金字塔也拿到手了，所以現在可以向變形人作出反擊了，為了這個目的，玩者再次被轉移到敵人本據地的中樞部分……

玩者在這裏又會遇上一種新的敵人，其實也不可以說是新的，因為他便是「殲滅型變形人」，他和以前不同處便是「隱形」，雖然說是隱形，不過也是有跡可尋的，只要玩者依照地圖所示的去行動，在差不多的位置先舉鎗，如果有敵人的話便會有浮標出現，而且玩者亦會發覺有一個「影」在跑動，他便是「殲滅型變形人」了。

而在這版之中最刁鑽的陷阱便是「02」那個，玩者會見到一個地板機關，玩者要先踏上機關之上，使能量柱消失，之後利用箭咀來加速前進，再加上準確的跳躍來避過紅色力場才可以通過這裏，所以玩者要小心控制跳出的時間。

另一個難關便是「透明迷宮」，不過只玩者小心地看便可以看到，要到出口便要向上方行，此外要小心在地上行走的「物體」，一觸到他便要死！而通過之後，又會遇上另一個難關，便是一間充滿「紅色力場」的房間，玩者要利用地上的機關製來讓自己順利通過。

到了最後，玩者會再次遇上「超級變形人」，不過這次他會變成「莎菈」的模樣，幸而莎菈及時在他身後出現，玩者這時便要上前引開超級變形人，否則莎菈便會被他殺死，而遊戲便會進入「BAD END」；當玩者成功引開他的話，便可以開始和莎菈的「逃出行動」。



■前面又沒有敵人，怎麼會有目標的？

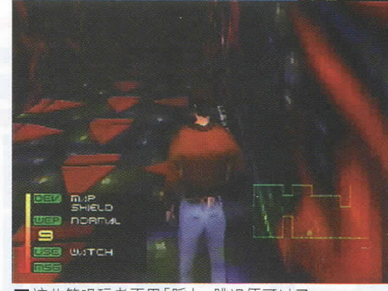


■這個陷阱又是非常刁鑽的。



■眾人在開最後的作戰會議。

■又是這些複合的陷阱，玩者應該懂得如何應付了。



■這些箭咀玩者不用「踩」，跳過便可以了。



行動次序表：

01 殲滅型變形人
02 箭咀、能量柱、防護罩
03 透明迷宮
04 轉移裝置
05 轉移裝置：到達主腦面前
06 超級變形人與莎菈．史密斯

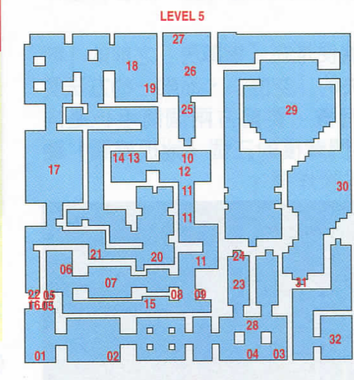

■這個便是透明迷宮。

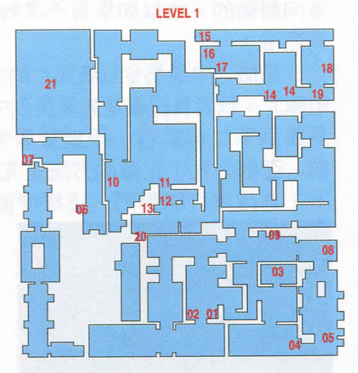

■在這些地方，藍色柱（可補能源）可以說是非常重要！

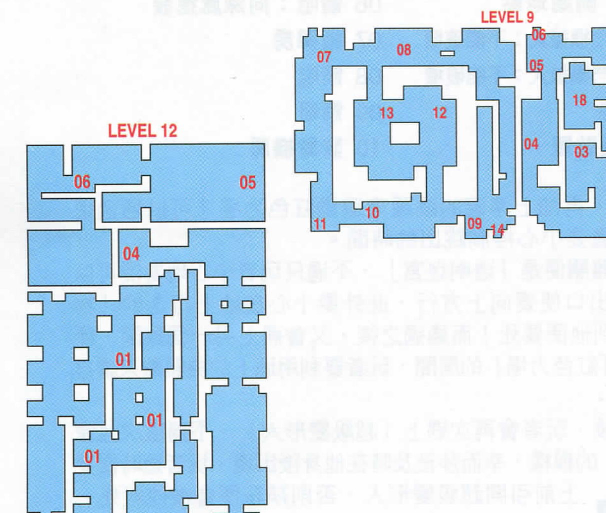

■在遠處的是……莎菈？

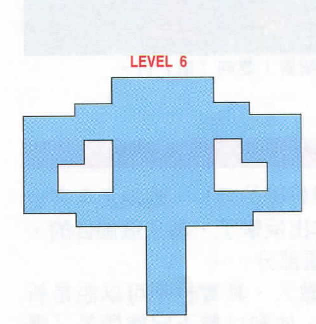
GOOD ENDING

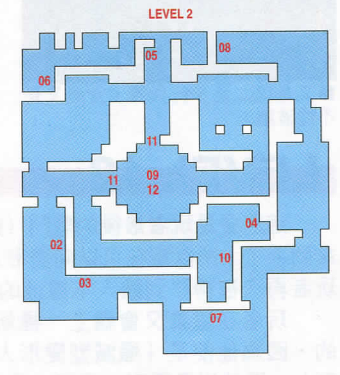
當玩者和莎菈成功的逃到太空船的時候，超級變形人亦趕到了，這時候，玩者發動太空船的引擎，將超級變形人殺死，這時候，大戰終於結束了，人類經過了的50年流離生活於也可以完結了，真正的陽光終於也再在大地上出現。而另一方面，主角和莎菈一起邁向新的旅程，玩者再也不是獨自一個人了。

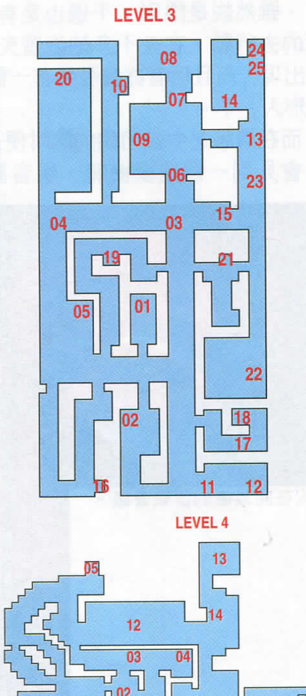


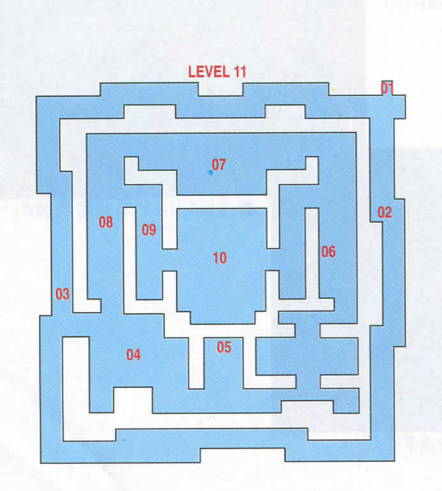


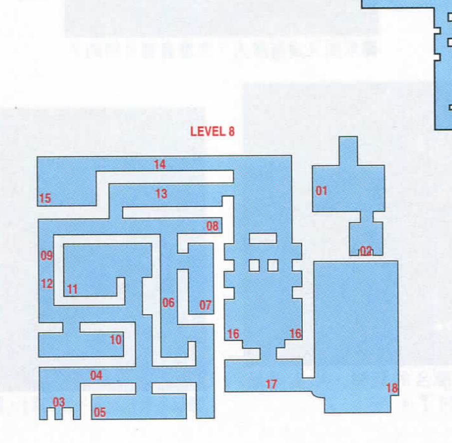












LEVEL 7

LEVEL 4

ASUKA 120% EXCELLENT~BURNING Fest.~ 120%完美少女

遊戲的兩部份



模式上遊戲基本可分為故事及純格鬥兩部份，於故事模式方面可說揉合了格鬥及冒險遊戲於一身，而純格鬥方面便分為「對戰模式」及「RANKING」。在對戰模式中，玩者除可選擇與電腦或2P對戰外，亦可選擇「WATCH MODE」，選擇觀看任何兩名選手對戰。

RANKING MODE



於RANKING MODE中，玩者於選定人物後便要與其他電腦對手作一回合的比賽，而每場比賽後電腦均會因應玩者所得分數及剩餘時間來決定補回多次體力。故某程度上根本與其他格鬥遊戲的「SURVIVAL MODE」大同小異。

技之相殺



於同類遊戲中，當兩者同時攻擊及命中時，通常是會判定為雙方同時被攻擊的。但與前作一樣，於《120%完美少女》中便有一稱為「技之相殺」的系統，當人物以拳腳技互相擊中時便會互相抵消，同時可在爆花出現時輸入另一攻擊指令。

勇往直前的DASH

於遊戲中，玩者同樣是以→→及←←來前衝及急退，但實質上人物於起跑的一刻是有COUNTER判定的。故當對方使出飛行道具時，玩者不妨於接觸前以前衝衝過及向處於硬直的對手進行反擊。



衝過去，食佢硬直！

追打

由於系統中「相殺」、「COUNTER」、「受身」及「空中防禦」的同時出現，故雖然人物的必殺技有限，但戰況卻十分激烈，另更因被攻擊後還有一小段時間有被攻擊判定，故只要玩者掌握到時間便可作出追打，而以下便是最基本的例子。



當一擊得手……



在對方落地前追打

COUNTER ATTACK

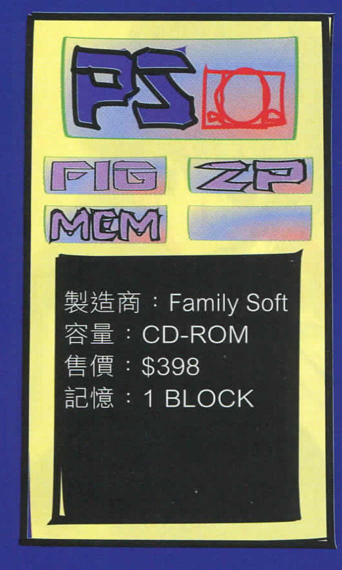
「COUNTER ATTACK」的掌握亦是遊戲中的主要生存技倆之一，戰鬥中玩者只要按×＋○或□便可使出，而COUNTER於反擊中便擔當起一重要的位置，因為只要善用，除一般攻擊外就連連續技也可以COUNTER開路反擊。



在擋格時輸入指令



只要立刻再輸入攻擊指令便可



製造商：Family Soft
容量：CD-ROM
售價：$398
記憶：1 BLOCK

二百巴仙波動砲ARES



於21期曾介紹過《ASUKA 120% SPECIAL》，而今年由於有了行貨的關係，故續作《EXCELLENT》亦有了《120%完美少女》這官方譯名。至於今作的故事亦是大同小異，私立繚亂女學院於每年秋天的文化祭也會舉行一個叫「百花祭」的活動。而百花祭的恆例便是一由各學會派出代表參加的格鬥大會，只要該學會勝出比賽的話便會增加該學會的資金。正因如此，各學會便派出最出色的成員參賽，為其學會爭取更好的福利。

©1997 Family Soft Co.,Ltd © 1997 Fill in cafe Co.,Ltd. ILLUSTRATION／石田敦子

本田飛鳥可是眾人物中最平均的一個，但由於速度及必殺技的配合不太利於追打，故一般戰法便較着重於COUNTER方面。至於簡單可先擋格或跳前使用COUNTER（×＋○），之後以MACH JAB攻擊，得手後可以DASH＋×＋○追打。此外當可使用最終奧義時亦可在打跌對手後在對方落地前以遠心連殺拳追打。最後，於空戰上可於COUNTER後輸入←＋○，因這特殊技是不能擋格的。

基本連續技



1. 埋身→＋○可將對方投開

1. 以蹲下○踢下段



2. 立刻跳起於空中以○及→＋○追打



2. 立刻按×打上段



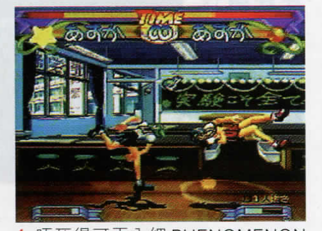
3. 自己落地後立刻以×＋○將對手再打上半空



3. 一得手便輸入CHEMICAL IMPACT



4. 再跳上空中追打



4. 唔死得可再入細 PHENOMENON CRASH（↓←＋×）

（★為最終奧義）
遠心破碎拳：↓→＋○or×
CHEMICAL IMPACT：↓↓＋○or×
PHENOMENON CRASH：↓←＋○or×
MACH JAB：○or×連打
空中PHENOMENON CRASH：空中↓←＋○or×
★遠心連殺拳：↓→＋×＋○
★超PHENOMENON CRASH：↓←＋×＋○
特殊技：←＋○
空中→＋○
空中←＋○
→＋×××



本田飛鳥

攻擊上**山崎龍子**主以QUICK DRIVER殺敵，一般來說可在得手後再以稻妻SERVE追打，另亦可在對方落地前以COUNTER釣起對方再以QUICK DRIVER攻擊，雖然時間較難掌握，但能純熟運用對手便只可以受身來脫離困境。另外特殊技→＋○是中段攻擊，敵人蹲下擋格時便可以此開路攻擊。此外龍卷RECEIVE因很易被COUNTER，故最好在空戰相殺後才使用。

基本連續技



1. 先以 COUNTER 開路



1. 對方使出超必殺時不宜使用 COUNTER



2. 當對手飛到頂時輸入 QUICK DRIVER



2. 閃光一瞬入 QUICK DRIVER 帶佢上天



3. 帶佢上天飛



3. 落地以→＋○追打



4. 之後可用細稻妻 SERVE 追打



4. 對手震飛時立即 DASH 追打

（★為最終奧義）
龍卷RECEIVE：↓→＋○or×
稻妻SERVE：↓↓＋○or×
QUICK DRIVER：↓←＋○or×
空中龍卷RECEIVE：空中↓→＋○or×
★HYPER TACKLE：↓→＋×＋○
特殊技：空中→＋×
→＋○

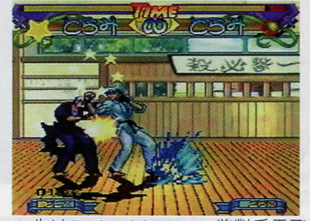




論特性**北條虎美**絕對是強行突破型，不論是機動力及攻擊力均十分高，但另一方面亦因其必殺技的移動幅度太大而難以掌握時間。一般來説攻擊以雙龍拳為主，除可在COUNTER後使用亦因移度幅度不大而方便前移COUNTER追打。特殊技方面，不貪心的話↙＋○可作DOWN攻擊使用，同時因速度夠快而可使用兩次。最後，霸王拳因射程有限，故應埋身用，有別於一般飛行道具。

基於各種攻擊的HIT數也多得驚人，故**鈴木惠**是以COUNTER作主要攻擊，同時亦因此令戰鬥變化更大，但如不能掌握CANNEL亦不能使出人物的真正實力。於攻擊上，BON BON ATTACK於收招時草球是還有攻擊判定的，於空中使出亦以大小攻擊來決定發射角度，另→＋×是中段技，可用以開路。至於前衝及最終奧義均可避波，可對硬直中的敵人為所欲為。

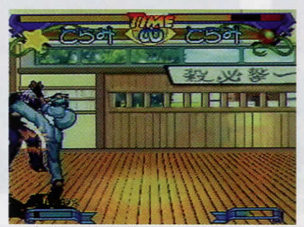
基本連續技


1. 先以DASH COUNTER將對手震飛


1. 蹲下踢下段後接雙龍拳


2.立刻前衝及以細真空飛足刀追打


2. 前移以 COUNTER 釣起佢


3. 在對方落地前再前衝追打釣佢上天


3. 以真空飛足刀再打


4. 最後以雙龍拳收招


4. 最難是掌握時間再以細空中飛膝踵落攻擊


1. 先以乘着文件到達對方頭頂

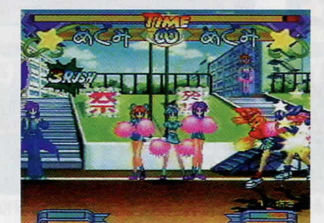

1.前衝攻擊可作COUNTER及攻擊用


2.2 HIT後CANNEL入→＋○震飛敵人


2. 得手立刻 CANNEL 輸入惠 KERI KERI PUNCH


3. 於對方落地前以前衝趕到


3. 又以前衝攻擊 COUNTER


4.COUNTER 釣起後以惠 KERI KERI PUNCH 完結


4. 得手以 BON BON UPPER

(★為最終奧義)
霸王拳：↓→＋○or×
雙龍拳：↓↓＋○or×
飛膝踵落：↓←＋○or×
空中霸王拳：空中↓→＋○or×
空中飛膝踵落：空中↓←＋○or×
真空飛足刀：空中↓↓＋○or×
★雷龍霸王拳(可於空中出)：↓→＋×＋○
★雷龍衝擊波：↓↓＋×＋○
特殊技：←＋×
↙＋○
空中→＋×
空中→＋○



北條虎美

(★為最終奧義)
BON BON ATTACK：↓→＋○or×
BON BON UPPER：↓↓＋○or×
惠 KERI KERI PUNCH：↓←＋○or×
乘着文件：↓↑＋○or×
FLYING BON BON ATTACK：空中↓→＋○or×
★惠 野鴨之舞：↓↓＋×＋○
特殊技：空中→＋○
空中↓＋×
空中↓＋○
→＋×



鈴木惠



以必殺技來說**大久保久美**可說是最華麗的一個，但問題便是只得好睇二字，時間掌握可說是最困難的一個，故以組合技戰鬥會較有效率。特殊技上↘＋○是剷腳，實用性不大，但→＋○因滾出的球連彈地攻擊判定有三分一畫面，相對實用性較大。至於一般攻擊最簡單的是蹲下×後立刻駁RIBBON CUTTER。此外亦要善用以上下段擊出的大小STICK SHOOT。

基本連續技



1. 先 COUNTER 敵人的攻擊

1. 先以空中 COUNTER 開路



2. 得手後先按×細攻擊釣起



2. 按×細攻擊



3. 緊接按○再釣



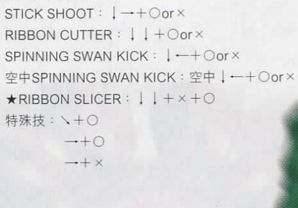
3. 細攻擊爆花起時 CANNEL 入細 SPINNING SWAN KICK



4. 最後落地前點都得，但以→＋○最好



4. 自己落地立刻再入SPINNING SWAN KICK追打



（★為最終奧義）

STICK SHOOT：↓→＋○or×

RIBBON CUTTER：↓↓＋○or×

SPINNING SWAN KICK：↓←＋○or×

空中SPINNING SWAN KICK：空中↓←＋○or×

★RIBBON SLICER：↓↓＋×＋○

特殊技：↘＋○

→＋○

→＋×



在必殺技上**川崎忍**可說是最霸最強的一個，加上招式的相似，故連筆者也稱之為豪鬼。於空中COUNTER時，玩者可以→＋○將對人震飛，故雖然沒有空中必殺技，但在空戰上川崎忍可不弱於其他人物。而一般作戰中番長TORNADO是百搭招式，除可作COUNTER外亦因HIT數多而將對方壓下來及以其他攻擊追打，當可使出最終奧義時如接必殺MEGATON BAZOOKA更是無懈可擊。

基本連續技



1. 先以 COUNTER 抵消敵人攻勢



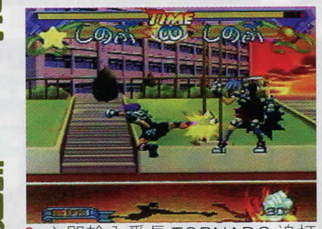
1. 同樣先 COUNTER 得手



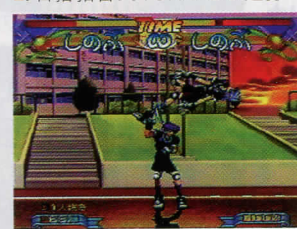
2. 在得手及敵人飛到頂的一刻



2. 百搭招番長 TORNADO 追打



3. 立即輸入番長 TORNADO 追打



3. 在自己剛落地時



4. 對方落地彈起時再以番長 BAZOOKA 追打



4. 以前衝 COUNTER 追打

（★為最終奧義）

番長BAZOOKA：↓→＋○or×

番長TORNADO：↓←＋○or×

番長DYNAMITE：↓↓＋×

★必殺MEGATON BAZOOKA：↓→＋×＋○

★必殺MEGATON DYNAMITE：↓←＋×＋○

特殊技：空中→＋×

空中→＋○



以攻擊來說**新堂環**以機動力為核心，攻擊V及迎擊V均為主打招。而百裂SERVE是將球叩向地面攻擊，雖然判定是計埋球彈地，但因射程短而只適於DOWN攻擊，此情況亦同樣出於最終奧義DYNAMITE SERVE上。另於COUNTER後駁LOB跌落亦是不錯的基本攻擊。至於特殊技→＋××是中段攻擊，可於連招中使用。最後一提的是由於新堂環機動力高，故不妨以空戰發動攻勢。

基本連續技


1. 先以細攻擊開路


1. 以前衝攻擊埋身


2. 再以大攻擊釣起佢


2. 得手立刻以迎擊V追打


3. 在對手飛到頂時入指令


3. 在自己一完成及轉好身時


4. 以迎擊V埋尾


4. 再以大攻擊追打

（★為最終奧義）
百裂SERVE：↓→＋○or×
LOB跌落：↓↓＋○or×
攻擊V：↓←＋×
迎擊V：↓←＋○
★DYNAMITE SERVE：↓→＋×＋○
特殊技：→＋××



新堂環

雖然擁有大量必殺技，但連續技上**豐田可莉奈**絕對不算多，一般來說踢下段後駁BIO INPACT己算較實用。至於特殊技是中段技，在對方擋格最終奧義UNDERGROUND時如對手站立擋便掃下段屈食，蹲下擋便以特殊技屈佢。另外KERO SET UP本身沒有攻擊力，是用以強化青蛙的，可先入KERO SET UP，之後於空戰用空中KERO ATTACK或空中KERO HEAT PRESS屈對手下段。

基本連續技


1. 埋身使出GERO GERO UNDERGROUND

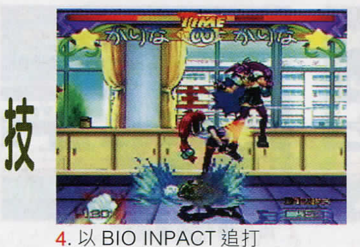

1. 中或遠距離使出GERO GERO UNDERGROUND


2. 先帶佢上天


2. 如對方擋格可前衝掃腳侷佢食

3. 在對方落地及一彈起時前移


3. 立刻以前衝攻擊追打


4. 以BIO INPACT追打


4. 又或者食UNDERGROUND第一HIT後駁UNDERGROUND

（★為最終奧義）
KERO ATTACK：↓→＋×
KERO HEAT PRESS：↓→＋○
BIO INPACT：↓↓＋○or×
KERO SET UP：↓←＋○or×
空中KERO ATTACK：空中↓→＋×
空中KERO HEAT PRESS：空中↓→＋○
★GERO GERO MEGGER HEAT：↓→＋×＋○
★GERO GERO UNDERGROUND：↓←＋×＋○
特殊技：→＋××

豐田可莉奈



以COUNTER來説**小和田奈奈**亦是十分惡的，不論是牛若之舞或櫻花連拳均是HIT數極高，於COUNTER時佔盡上風的招式，但於飛行道具上便要注意大風月扇是對空用，小心被對手食你硬直。一般來説COUNTER後接櫻花連拳或牛若之舞後駁裂襲破是不錯的選擇，由於對方中裂襲破後會轟飛，故通常於最後一擊才用。最後，亦因為奈奈於陸戰上的優勢及特殊技的欠奉，故不大適合空戰。

基本連續技


1. 埋身時細攻擊


1. 牛若之舞得手

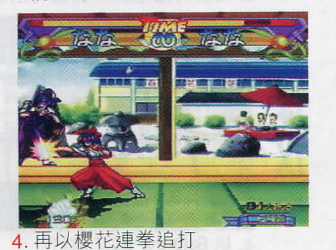

2. 再細攻擊


2. 最後一HIT後看準對手最頂時移前


3. 得手後立刻入↓＋○踢下段


3. 補一嘢 COUNTER


4. 再駁牛若之舞


4. 再以櫻花連拳追打

（★為最終奧義）
風月扇：↓→＋○or×
牛若之舞：↓↓＋○or×
裂襲破：↓←＋○or×
櫻花連拳：○or×連打
★舞刀蒼炎陣 壹：↓↓＋×＋○
★舞刀蒼炎陣 貳：舞刀蒼炎陣 壹中按↑↑＋×or○or×＋○





御手洗清子同樣是機動力不俗但招式動作太大的人物，故亦頗難掌握其時間，但相對動作最大的GET TWO STRIKER卻是其主打招。攻擊上大LEAGUE SOFT BALL 8號近身出時搖手動作有3 HIT判定及以大小分上下飛出，同時不易COUNT去球的判定亦令此招成為牽制對手的技倆。至於特殊技對下段的判定亦大得驚人，可在得手後連GET TWO STRIKER出。

基本連續技


1. 先以 COUNTER 開路


1. 遇上對方使出 COUNTER 時


2. 當對方離地時輸入指令


2. 可以 GET TWO STRIKER 反 COUNTER


3. 以 GET TWO STRIKER 追打


3. 看準自己落地的一瞬


4. 前移及在對方落地時剷腳


4. 以真・通天閣打法追打

（★為最終奧義）
大LEAGUE SOFT BALL 8號：↓→＋○or×
真・通天閣打法：↓↓＋○or×
GET TWO STRIKER：↓←＋○or×
空中GET TWO STRIKER：空中↓←＋○or×
★ILLUSION OUT：↓→＋×＋○
特殊技：空中→＋○



CATHY WILD可是唯一純以投技戰鬥的人物，而唯一的非投技CATCH RALLY AT便説成為連招中不可缺少的最後一擊。由於其COUNTER攻擊會將對方轟飛，故一般來説甚少使用，相反GUARD CANNEL便成為其主打。另TRIPLE HEAD BAT如追加〇鍵便會有3 HIT，但筆者則多在第2 HIT對手硬直時輸入其他攻擊指令。最後SHOUDER CRASH是不能擋格的，但要小心被COUNTER。

基本連續技


1. 於擋格時不作 COUNTER


1. 在 TRIPLE HEAD BAT 第二 HIT 時


2. 以 SHOUDER CRASH 作 GUARD CANNEL


2. 趁對手硬直時入→＋××

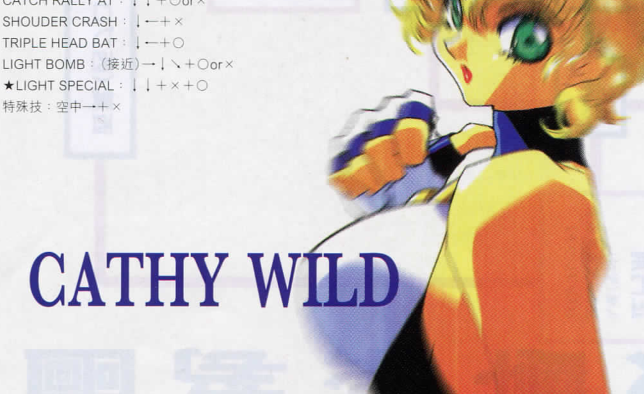

3. 當對手一離手


3. 再加一嘢→＋〇


4. 立刻以前衝 COUNTER 追擊


4. 爆花一起入 CATCH RALLY AT 埋單

（★為最終奧義）
DASH KNEE：↓→＋〇or×
CATCH RALLY AT：↓↓＋〇or×
SHOUDER CRASH：↓←＋×
TRIPLE HEAD BAT：↓←＋〇
LIGHT BOMB：（接近）→↓↘＋〇or×
★LIGHT SPECIAL：↓↓＋×＋〇
特殊技：空中→＋×



故事模式

《120%完美少女》的故事模式可説另一引人之處，遊戲中以於每場戰鬥間加入冒險遊戲元素，令遊戲更有故事性。至於每場比賽間玩者便有30分鐘活動時間，而玩者便要利用這30分鐘以各種行動來培育人物的戰鬥數值。

移動

到達各場地的指令，但不是所有場地也可直接到達的，玩者可於下文之地圖作出路線的參考。至於每次移動均要消耗2分鐘時間，另對人物的數值亦沒有影響。

數值表（ステータス）

觀看人物當時的戰鬥數值，使用這指令是不會對時間及數值有任何影響，同時玩者可以不斷觀看數值表來遇上特殊事件。

訓練（トレーニング）

主要用作增加人物的修練度，當到達一定程度後「最終奧義」一欄便會變成「修得」及「皆傳」。至於在數值上使用這指令會消耗10分鐘時間及令疲勞度＋1、空腹度＋1、修練度＋1及氣合度＋1。



休息

每次需消耗10分鐘時間，主要目的是減低人物的疲勞度，至於數值上的影響是疲勞度－4、空腹度＋1及氣合＋1。

人物數值表

疲勞度

直接影響人物對戰時的戰鬥力，當疲勞度越高時攻擊力便越低，相對疲勞度越低攻擊力便越接近通常狀態，主要以休息作回復。

空腹度

直接影響人物對戰時的體力，空腹度越高時體力越低，相反空腹度最低時人物的體力便處於全滿狀態，主以到攤檔購買食物回復。

修得度

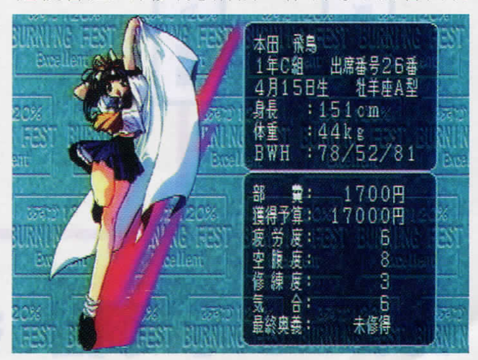
主用作學習最終奧義，當數值到達一定程度後人物便會學會最終奧義，可在下角的BURNING GAUGA貯至100%時使出最終奧義一次，當120%時便可在一定時間內連續使用，主以訓練增加數值。

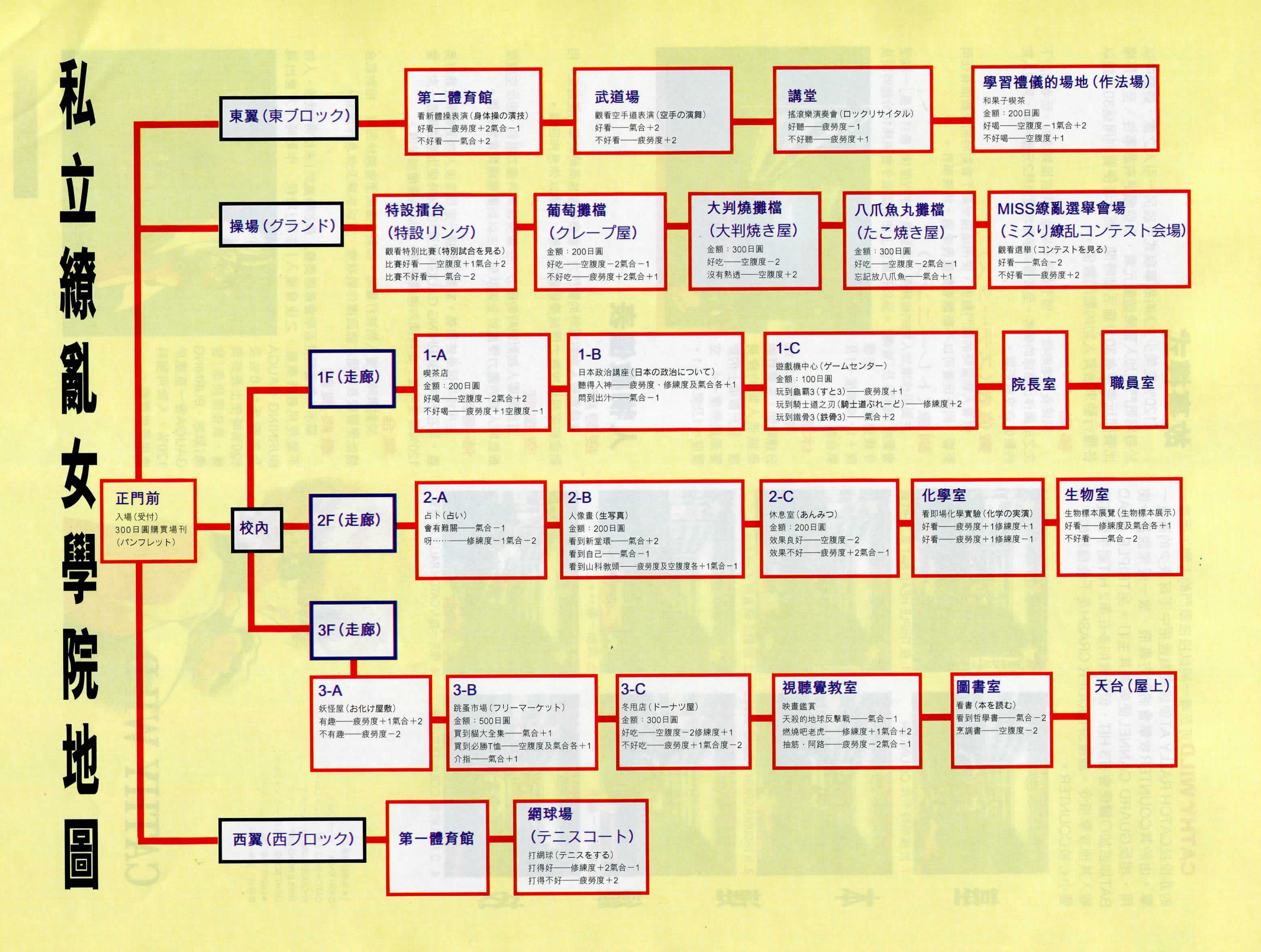
氣合

於對戰時，當人物被打暈時，如氣合度高便會越快回復，相對氣合越低便要較長時間才能回復作戰狀態，主以訓練及休息作增值。

最終奧義

顯示人物當時是否學會最終奧義，最初時處於「未修得」狀態，人物不能使用最終奧義，之後會進入「修得」階段，作戰時下方會出現BURNING GAUGA及於貯至100%及120%時使出最終奧義，最後階段是「皆傳」狀態，BURNING GAUGA會一直處於120%，人物可隨時使用最終奧義。





私立繚亂女學院地圖
正門前
入場（受付）
300日圓購買場刊
（パンフレット）
東翼（東ブロック）
第二體育館
看新體操表演（身体操の演技）
好看——疲勞度+2氣合−1
不好看——氣合+2
武道場
觀看空手道表演（空手の演舞）
好看——氣合+2
不好看——疲勞度+2
講堂
搖滾樂演奏會（ロックリサイタル）
好聽——疲勞度−1
不好聽——疲勞度+1
學習禮儀的場地（作法場）
和果子喫茶
金額：200日圓
好喝——空腹度−1氣合+2
不好喝——空腹度+1
操場（グランド）
特設擂台
（特設リング）
觀看特別比賽（特別試合を見る）
比賽好看——空腹度+1氣合+2
比賽不好看——氣合−2
葡萄攤檔
（クレープ屋）
金額：200日圓
好吃——空腹度−2氣合−1
不好吃——疲勞度+2氣合+1
大判燒攤檔
（大判焼き屋）
金額：300日圓
好吃——空腹度−2
沒有熟透——空腹度+2
八爪魚丸攤檔
（たこ焼き屋）
金額：300日圓
好吃——空腹度−2氣合−1
忘記放八爪魚——氣合+1
MISS繚亂選舉會場
（ミスり繚乱コンテスト会場）
觀看選舉（コンテストを見る）
好看——氣合−2
不好看——疲勞度+2
校內
1F（走廊）
1-A
喫茶店
金額：200日圓
好喝——空腹度−2氣合+2
不好喝——疲勞度+1空腹度−1
1-B
日本政治講座（日本の政治について）
聽得入神——疲勞度、修練度及氣合各+1
悶到出汁——氣合−1
1-C
遊戲機中心（ゲームセンター）
金額：100日圓
玩到龜霸3（すと3）——疲勞度+1
玩到騎士道之刃（騎士道ぶれーど）——修練度+2
玩到鐵骨3（鉄骨3）——氣合+2
院長室
職員室
2F（走廊）
2-A
占卜（占い）
會有難關——氣合−1
呀……——修練度−1氣合−2
2-B
人像畫（生写真）
金額：200日圓
看到新堂環——氣合+2
看到自己——氣合−1
看到山科教頭——疲勞度及空腹度各+1氣合−1
2-C
休息室（あんみつ）
金額：200日圓
效果良好——空腹度−2
效果不好——疲勞度+2氣合−1
化學室
看即場化學實驗（化学の実演）
好看——疲勞度+1修練度+1
好看——疲勞度+1修練度−1
生物室
生物標本展覽（生物標本展示）
好看——修練度及氣合各+1
不好看——氣合−2
3F（走廊）
3-A
妖怪屋（お化け屋敷）
有趣——疲勞度+1氣合+2
不有趣——疲勞度−2
3-B
跳蚤市場（フリーマーケット）
金額：500日圓
買到貓大全集——氣合+1
買到必勝T恤——空腹度及氣合各+1
介指——氣合+1
3-C
冬甩店（ドーナツ屋）
金額：300日圓
好吃——空腹度−2修練度+1
不好吃——疲勞度+1氣合度−2
視聽覺教室
映畫鑑賞
天殺的地球反擊戰——氣合−1
燃燒吧老虎——修練度+1氣合+2
抽筋・阿路——疲勞度−2氣合−1
圖書室
看書（本を読む）
看到哲學書——氣合−2
烹調書——空腹度−2
天台（屋上）
西翼（西ブロック）
第一體育館
網球場
（テニスコート）
打網球（テニスをする）
打得好——修練度+2氣合−1
打得不好——疲勞度+2

特殊事件一覽

狂好者

1) 送果汁給玩者

空腹度+1氣合−1

2) 因肚痛找玩者陪他一起去洗手間，去的話硬請玩者喝果汁

去（連れて行く）——空腹度−1氣合+1

不去（連れて行かない）氣合−1

3) 想以50日圓向玩者買果汁

賣（売る）——部費+50日圓

不賣（売らない）——氣合−1

炒貴賣俾佢（あげる）——氣合+1

我都無呀（もっていない）——疲勞度−1

4) 要求玩者一起跳奇怪的舞

一鎚鍋死佢（パンチする）——疲勞度及空腹度各+1

一齊跳（一緒に踊る）——氣合+1

溜之大吉（逃げる）——疲勞度+1







人妖

1) 不知垃圾箱在那裏，要求玩者幫手尋找

一起尋找（一緒に捜す）——疲勞度+1氣合+3

不幫助（捜さない）——疲勞度及氣合各−1

2) 你好靚呀，去邊呀？

疲勞度及氣合各−1

3) 跌了東西想玩者幫手尋找

一起尋找（一緒に捜す）——疲勞度+1氣合+1

不幫助（捜さない）——疲勞度及氣合各−1

4) 問MISS繚亂選舉會場在那裏

說給他聽（教える）——氣合+1

不說（教えない）——疲勞度−1

講大話老點佢（ウソを言う）——疲勞度−1





少年A

1) 因弄污了人妖的衣服而被對方怒責

代為賠償（弁償してやる）——氣合−1

一起謝罪（一緒に謝る）——氣合+1

一起發難（一緒に怒る）——疲勞度及空腹度各+1

2) 支支吾吾想與玩者說話

與他說話（話しかける）——疲勞度及空腹度各−1

不與他說話（話しかけない）——沒有影響

3) 因燒八爪魚丸有毛與攤檔學生理論

替他辯護（弁護する）——氣合+1

不理會（放っておく）——疲勞度及氣合各−1

4) 自稱是玩者FAN屎，請玩者飲茶

疲勞度及空腹度各−1



少年B

1) 想約玩者去街

好（はい）不好（いいえ）

答好的話可立刻移動到有食物賣的地點及大吃大喝，因為對方會自動付錢

2) 偷去玩者金錢

追捕（捕まえる）——空腹度−1

不追捕（捕まえない）——扣去部份部費

3) 要求玩者帶路遊覽學校

帶路（案内をする）——又是大吃大喝的機會

不答應（しない）——沒有影響

4) 替玩者打氣，送給玩者一個護身符

沒有任何影響







少女A

1）要求一起找尋走失了的兄長，如去便被説是誘拐犯
找（捜す）——氣合－1
不找（捜さない）——疲勞度－1





2）與少年B或人妖爭吵（其實兩個也是她的兄長）
插手排解（仲裁に入る）——氣合－1
不理會（何もしない）——疲勞度－1

3）問MISS繚亂選舉會場在那裏
説給她聽（教える）——氣合－1
不説（教えない）——疲勞度－1
空腹度＋1
講大話老點佢（ウソを言う）——氣合＋1









少女B

1）於1-C班房遊戲機中心向玩者挑戰打機
勝——氣合＋2
負——疲勞＋2





2）想參加MISS繚亂選舉要先入學才可（入学しないと）——氣合＋1
妳都係無機會㗎喇（君じゃ無理だ）——氣合－1
不理會她（無視する）——疲勞度＋1

3）自稱是玩者FAN屎及送上食盒
空腹度－1

老婆婆

1）想到3-C班班房
與她一起去（連れて行く）——得到護身符
不去（連れて行かない）——沒有影響

2）向玩者挑戰拗手瓜（疲勞度10以下便勝利）
勝——氣合＋1
負——疲勞度－1

3）要求玩者一起找她孫兒
找（探す）——立刻移動，但小朋友的出現是隨機的，如找到便可得到護身符
不找（探さない）——沒有影響

4）阿婆跌了在地上
扶她起身（起こす）——疲勞度及氣合各＋1
不扶她（起こさない）——疲勞度及氣合各－1，空腹度＋1





小朋友

1）吃完所有葡萄而大哭
送給他吃（食べてあげる）——疲勞度及空腹度＋1
不給他吃（食べない）——沒有影響

2）在牆壁上畫畫
制止他（注意する）——氣合＋1
不理他（注意しない）——氣合－1

3）吃完所有八爪魚丸而大哭
送給他吃（食べてあげる）——疲勞度－1
不給他吃（食べない）——沒有影響

4）吃完所有大判燒而大哭
送給他吃（食べてあげる）——空腹度－1
不給他吃（食べない）——疲勞度及氣合各－1





5）與婆婆走失了想尋回
找（捜す）——老婆婆亦是隨機出現，找到可得到糖果，疲勞度及空腹度各－1
不找（捜さない）——沒有影響

6）沒有錢而大哭
給他護身符頂替（お守りをあげる）——可得到糖果，疲勞度及空腹度各－1
以其他物件頂替（他の物をあげる）——沒有影響
甚麼也沒有（何もしない）——沒有影響



古館伊知子

古館伊知子可是遊戲中超低機會出現的人物，同時只在視聽覺教室出現，不過事實上即使發現了也沒有甚麼影響。

教你怎樣用愛救地球
遊擊宇宙戰艦完全攻略

文：MS

ILLUSTRATION:小虎

此GAME並不是努力作戰就可有完美的爆機畫面，而是要得到女仔的愛才可（若不是這樣又怎能叫用愛救地球呢！），全個遊戲共有八個女仔可追，各自有不同的 ENDING，每一個女仔的約會與特別事件都會續一解說，可供玩者作參考之用。由於上一期已介紹了第一章和第二章的攻略，今次將會由第三章開始。



第三章 久候了新的成員

「大和美女」衝出大氣層後，進入了月球的軌道，在月面基地降落之後將與三位新駕駛員會合，預定時間在十小時之後，若那三位新駕駛員受到木星蜥蜴的攻擊，就要將她們救出。在這十小時的自由時間裏，就得以與艦上的人弄好關係。十小時過去後，木星蜥蜴真的向「大和美女」攻擊，和第一章一樣將指令快速地按下，就可輕易地取勝，順帶一提，當把第一批敵人打倒後，玩者是需要支援自方的人，而被支援的人是會上升好感度。





第四章 在靜海裏的大騷動

因先前受到攻擊，「大和美女」的引擎有少許損壞，需要十小時來修理，在修理期間，全艦實行第三戰鬥戒備。首先和那三位新駕駛打個招呼，之後再與玩者喜歡的人聯絡感情啦！可是過了十小時之後，「大和美女」的引擎還未修理好，敵人乘機偷襲，今次敵人的攻擊力和防衛力都比較強，注意它由胸口所發出的激光，把它擊倒後，去支援其他人就行。





第五章 在激戰前的休息時間

「大和美女」的引擎修理好後，向火星進發，因到達火星後就會立即衝入大氣層，現在還有十小時便到達火星，又可在那十小時做玩者喜歡做的事。十小時過後，主角因到達了自己的故鄉，很希望出外偵察，就在偵察途中遇到三個敵人，它們正向主角的方位前進，立即進入戰鬥。把敵人擊退後，再去支援其他隊友。







第六章 「天國」就在最近的星球

當戰鬥結束後，發覺火星已被木星蜥蜴完全佔領，「大和美女」將於十二小時後出發到敵軍基地，因處於敵軍基地附近，四周隨時有敵人偷襲，為了令「大和美女」安全航行，出發時需要機械部隊出外護航。今次有十二小時給玩者自由行動，好好利用時間啦！時間一到，所有機動部隊出外護航，不久敵人就在後方出現，把敵人擊退後再作支援。








(c) SEGA ENTERPRISES,LTD.1997
(c) ジーベック/ ナデシコ製作委員會.テレビ東京

第七章 希望見到好的結果

「大和美女」已到達敵軍的前線基地，十二小時後將會向敵軍進行攻擊，又有十二小時的自由時間。那十二小時過後，主角等人便要出動向敵軍攻擊，今次敵人除了派機械人出擊外，還有巨型戰艦，要小心它的主炮攻擊，把敵艦擊沉之後，返回大隊作支援。

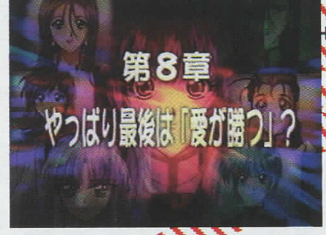


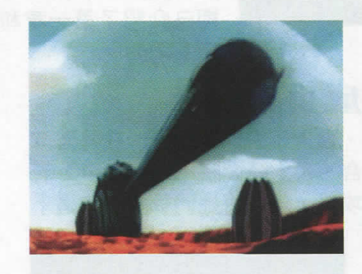




第八章 最後始終用愛來勝利！

終於到達最後一戰，「大和美女」將於六小時後作直接攻擊，這是給玩者的最後六個小時，要盡最後努力去追女仔呀！六小時過後，進入最後戰鬥，這次要連續與三個機械人交手，把它們擊倒後再作最後支援，之後只餘下那巨大兵器，主角把自機的炮彈全部發射，「大和美女」也向它發射其強力的離重力波砲，最後也成功把它毀滅。戰鬥已結束，主角回到艦上，若是返回地球，艦上所有人都會解散，所以就向自己喜歡的人告白（當然是要看玩者能不能得女仔的歡心，若好感度不足的話，是會被拒絕，即BAD ENGING）。







教玩者追女仔的要訣

要怎樣才可完全得到女孩子的心呢？其實很簡單的，在與女仔約會之前，經常找她來博取她的好感，之後跟她約會，若她臉紅時就更加不要放過她，這樣就很容易成功（不過記得一點，在約會時所答的問題是有時限，就像《櫻大戰》般，要盡快選擇正確的答案，否則……）

各人物的約會與其特別事件

御統由利加（ミスマル・ユリカ）

年齡：20

出生地：火星

興趣：拼圖遊戲、唱歌

喜歡的食物：甜的東西









特別事件

地點	發生條件	所發生事情
艦長室1	無	説兒時的事
艦長室2	已發生艦長室1的事	問主角喜不喜歡有關於她的事
圖書館	無	看見她正在看書
食堂	好感度高	她煮飯給主角
脱衣室	好感度高	看見她正在淋浴
展望室	好感度高	説自己命令別人的事感到很大壓力
艦橋（ブリッツ）		好感度高多謝主角幫助她

約會

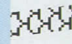
地點	正確答案
空港	説我不會離開她（オレも離れたくないと言う）
公園	説記得這件事（覚えていろと言う）
雪山	全部給她吃（チョコレートを全部渡す）
遺跡	責備她（ユリカを叱る）
購物（ショッピング）	小物店
足球場（サッカー場）	説努力練習（頑張って練習すると言う）
快餐店（ファーストフード）	用嘴唇交給她（唇でどってあげる）
回家的路上（帰り道）	接受她的信（手紙を受け取る）
文化祭的準備	吻她（キスをする）
酒吧（バー）（最後一章才有）	阻止她（ユリカを止める）











惠（メグミ・レイナード）

年齡：17
出生地：地球
興趣：有「元聲優」之稱
喜歡的食物：高級食品

特別事件

地點	發生條件	所發生事情
醫務室	無	主角不小心碰到惠
廊下	無	問主角從何時開始初戀
艦橋（ブリッツ）	無	她問主角是否因感冒而臉紅
惠的房間1（メグミの部屋）	好感度高	她把有營養的食物給主角
惠的房間2（メグミの部屋）	已發生惠的房間1	看見她以前被稱為「元聲優」時侯的影帶
惠的房間3（メグミの部屋）	已發生惠的房間2	她對於人的死感到恐懼
脱衣室	好感度高	看見她正在淋浴









約會

地點	正確答案
桌球室	交給我的話就會完美（オレに任せればカンペキと言う）
公園	鼓勵她（メグミをはげます）
旅館（ラウンジ）	認為有價值（価値があると断言する）
美術室	明白（了解する）
高校教室	接受她的三文治（サンドイッチを受ける）
魔王的城	接受她的意見（申し出を受ける）
泳池（プール）	讓她用你的肩（肩を貸す）
密林探險（ジャングル探険）	抱着她（メグミを抱き寄せる）
夜道（最後一章才有）	吻她（キスをする）









琉璃（ホシノ・ルリ）

年齡：11
出生地：地球
興趣：電腦處理
喜歡的食物：點心



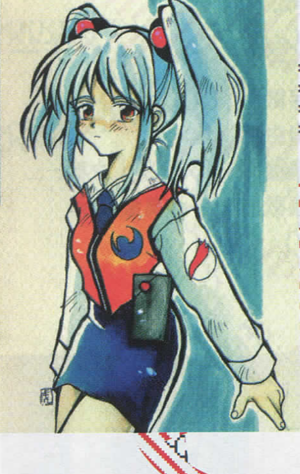


特別事件

地點	發生條件	所發生事情
圖書館	好感度高	她認為自己在圖書館很怪
廊下1	好感度高	説自己喜歡食點心
廊下2	好感度高	問主角是為甚麼做機師
琉璃的房間1	好感度高	與她一齊打機
琉璃的房間2	已發生琉璃的房間1	問主角是否來她房玩
艦橋	好感度高	説自己可應付工作
脱衣室	好感度高	看見她正在淋浴

約會

地點	正確答案
海邊	好啦（いいよ）
遊戲機中心（ゲームセンター）	第十個呢（じゃあ，ちょっと10個だね）
古代遺跡	第一個是真的（1番が本物だど答える）
在火車裏（列車の中）	吻她的手（手にキスをする）
科學博物館	是啊（そうだね）
市民劇團	假裝吻她（キスしたフリをする）
圖書館	責備她（ルリをしかる）
喫茶店	讓給她（ルリちゃんにゆずるよ）
遠足（ハイキング）	絕對不看（絶対見ないと誓う）
舞蹈會（最後一章才有）	一齊跳（一緒に踊る）











遙（ハルカ・ミナト）

年齡：22
出生地：地球
興趣：游泳
喜歡的食物：拉麵



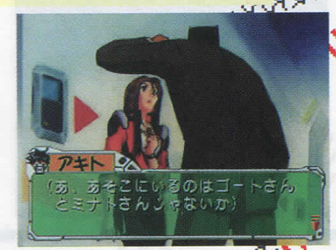
特別事件

地點	發生條件	所發生事情
食堂	無	一齊食飯
遙的房間1（ミナトの部屋）	好感度高	説主角很可愛
遙的房間2（ミナトの部屋）	已發生遙的房間1	看見她在高中時的信片
廊下	好感度高	看見歌特向她不知説些甚麼
調理室	好感度高	主角為她煮飯
脱衣室	好感度高	看見她正在淋浴









約會

地點	正確答案
大學校園（大学のキャンパス）	不如去看電影（映画行かないか）
公園的長椅（公園のベンチ）	説出來見她開始（出会ったときからと言う）
晨運（早朝的ジョギング）	用毛巾（タオルを使う）
公園的黃昏（夕暮れの公園）	放棄那男仔（その男をなぐりに行く）
大學的教室	説一齊做（一緒にやろうと言う）
遊園地	乘搭看看（乗ったみる）
酒吧	守護這條街（この街を守る）
森林裏（森の中）	吻她（キスをする）
鬥牛場	向牛衝過去（牛に突つ込む）
飯店（ホテル）（最後一章才有）	把她推開（ミナトを押し倒す）



良子（スバル・リョーコ）

年齡：18
出生地：地球
興趣：射擊
喜歡的食物：除雞皮之外，甚麼都食









特別事件

地點	發生條件	所發生事情
廊下	好感度高	問主角記不記得何時與她第一次見面
圖書館	好感度高	叫主角看到她在圖書館的事，不要説給其他人聽
良子們的房間（リョーコ達の部屋）	好感度高	她請主角飲茶
格納庫	好感度高	向主角説出心事
模擬裝置（シミュレーター）	好感度高	一齊作模擬練習
運動場	好感度高	叫主角和她打籃球
脱衣室	好感度高	看見她正在淋浴

約會

地點	正確答案
洞窟	向右行（右の路へ行く）
喫茶店	再重做一次（もう一度やり直そう）
回家的路上（帰り道）	開來看（開けってみる）
電影院（映画館）	不要理會（そのままほっとく）
駕車旅行（ドライブ）	作一個破壞式的打氣（めげずに応援する）
公園	激怒她（リョーコを怒る）
無人島	抱着她（思わず抱きしめる）
男子更衣室	明白（了解する）
打籃球	由球的下面向上突擊（ボールの下から突き上げる）
LIFE HOUSE（ライブハウス）（最後一章才有）	向她告白（告白する）











亞麻野光（アマノ・ヒカル）

年齡：18
出生地：地球
興趣：同人誌
喜歡的食物：麵鼓湯

特別事件

地點	發生條件	所發生事情
良子們的房間1（リョーコ達の部屋）		無　對主角找她的事感到意外
良子們的房間2	已發生良子們的房間1	看到她發開口夢
模擬裝置（シミュレーター）	好感度高	一齊作模擬練習
食堂	好感度高	主角為她煮飯
廊下	好感度高	看見星矢瓜向她不知説些甚麼
脱衣室	好感度高	看見她正在淋浴









約會

地點	正確答案
湖	擔心她（ヒカルちゃんを心配する）
大草原	說不出喜歡她（あいさつしてスキをうがう）
滑雪場（スキー場）	教她滑雪（スキーを教えてあげる）
武家屋敷	接受吧（受ける）
音樂店（音楽ショップ）	或者在那裏有（あっちにあるかも）
崖之緣（崖っプチ）	堅持下去（強引にでも引っ張る）
漫畫部屋（マンガ部部室）	不如去玩（たまには遊びたいと言う）
公園	先救出光（まずはヒカルちゃんを助ける）
同人誌即賣會	說是來見她（ヒカルちゃんを見にきたと言う）
喫茶店（最後一章才有）	說是堂妹（いとこだと言う）











\¤ fl´ （マキ・イズミ）

年齡：18

出生地：地球

興趣：新興宗教的信徒

喜歡的食物：壽司



特別事件

地點	發生條件	所發生事情
醫務室	好感度高	主角不小心碰到她
廊下	好感度高	看見曉流行向她不知說些甚麼
良子們的房間1（リョーコ達の部屋）		好感度高　只餘她一人在房
良子們的房間2	已發生良子們的房間1	三人爭電視看
模擬裝置（シミュレーター）	好感度高	一齊作模擬練習
脱衣室	好感度高	看見她正在淋浴

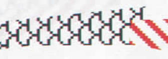












約會

地點	正確答案
湖旁（湖のほとり）	開始變得滑稽（落語を始める）
購物（ショッピング）	買通行証給她（通行手形を買ってあげる）
在車內（車の中）	向她告白（告白する）
黃昏的教室（夕方の教室）	令她明白（わかってあげる）
集落	決定留在這裏（ここに残ることを決意する）
教室	説想同她交往（付き合ってほしいと言う）
夜之街角	説不像她（キミらしくないよ言う）
糖果屋（和菓子屋）	取給她（指でとってあげる）
噴水池（噴水）	借外套給她（ジャンバーを貸す）
深夜的電話（最後一章才有）	説不去相睇（お見合いなんてやめろと言う）





艾利娜（エリナ・キンジョウ・ウォン）

年齡：不詳
出生地：不詳
興趣：不詳
喜歡的食物：不詳



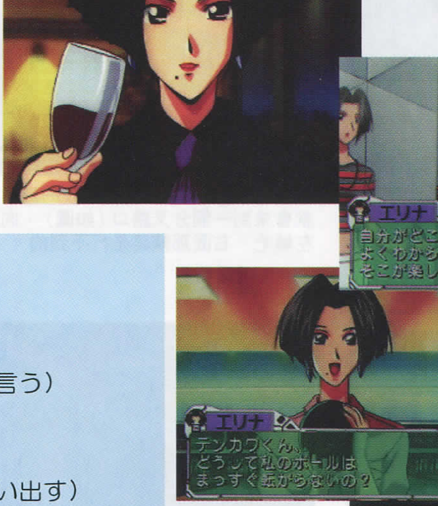






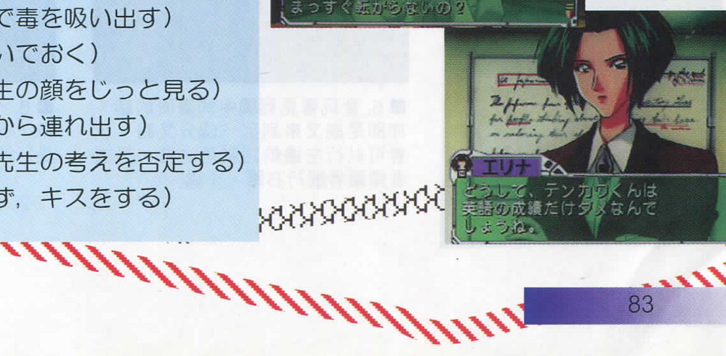
特別事件

地點	發生條件	所發生事情
廊下1	好感度高	問主角與艦長是甚麼關係
廊下2	好感度高	看見曉流行向她不知説些甚麼
圖書館	好感度高	她看關於地球歷史的書
醫務室	好感度高	主角不小心碰到她
食堂	好感度高	主角為她煮飯
艦橋	好感度高	看到她發開口夢
脱衣室	好感度高	看見她正在淋浴



約會

地點	正確答案
餐廳（レストラン）	由外側開始（外側から）
購物（ショッピング）	説是生日（誕生日にことを言う）
保齡球場（ボーリング場）	改姿勢（フォームを直す）
遊園地	拖着她的手（手を握る）
森林（森）	用口將毒吸走（口で毒を吸い出す）
天象廳（プラネタリウム）	由得她（かまわないでおく）
高校教室	懷疑她是老師（先生の顔をじっと見る）
教會	帶她出教堂（教会から連れ出す）
高校之屋上	否定老師的想法（先生の考えを否定する）
國境（最後一章才有）	意圖吻她（おもわず，キスをする）







衝鋒車 RUN ABOUT

文：小健健



衝呀衝！！炒上小山峰！！

在上一期的《遊戲誌》中，筆者曾簡介過這隻超暴力RACING GAME—《RUN ABOUT》。來到了今期，筆者就會為大家帶來這遊戲中三條賽道的攻略及一些隱藏跑車的介紹。另外，基於本遊戲之賽道可有一個頗廣的道路網，所以筆者所提供的只是其中一個可CLEAR賽道的可能性，故此遊戲中還有很多CLEAR的路徑等着大家去發掘啊。

SEA SIDE：

攻略要點：

在這條賽道上玩者必取的ITEM就在一架移動中的長房車上，只要玩者將它撞倒的話即可得到KEY ITEM。然而此條賽道的分枝路也頗多，雖然都可以到達同一個目的地，但基於障礙的數量有差異，也會造成不同的難度。當然，障礙物越多，可得到的破壞金額也越多。



■ 1. 賽事一開始，玩者只需駛過一些平坦的公路，而且障礙物不多，非常容易就可通過。



■ 2. 不過若果玩者再向前駛的話，就會來到一個分叉路口（如圖），向左轉吧，右面那條路是行不到的。



■ 3. 跟着玩者就會來到一個收費廣場，若果不想跟其他車輛有甚麼碰撞的話，用最左手面的那兩個閘口吧。



■ 4. 之後就會來到一個既急又斜又窄的山路，玩者記得要減速才好扭軚啊。



廠商：YANOMAN
本港售價：398港元
發售日：5月23日



■ 5. 當玩者見到圖中的畫面的話，亦即是說又來到另一個分叉路，玩者可以行左邊的路駛落沙灘，又或者像筆者般行右路，不過……



■ 6. 不過這條窄路的兩旁卻泊滿了車，呀，駛得好辛苦啊。唔，故還是行沙灘較方便。



■ 7. 無論是行哪一條路，玩者最終也會來到這個分叉路口，若玩者行左路的話就會去到一條被吊起了的吊橋，若行右路的話則是一條普通的山路。呀！我不想跌死啊，還是行右路較安全。


© 1997 YANOMAN GAMES
© 1997 CLIMAX



■8.見到了！！這就是藏着KEY ITEM的房車！！（地圖會以紅點顯示）一記撞到它稀巴爛吧！！



■9.取過KEY ITEM後，接着下來的又是一條分叉路（如圖）若果玩者行左路的話，就會遇到一些路窄彎又急的山路，而右路就是一條路直又闊的公路，故此筆者就選了右路。

完成SEA SIDE的獎勵：

GTR：唔，當玩者完成了SEA SIDE這賽道後，就可以得到這一架隱藏賽車。跟NSR一樣，這也是一架只可以手動波操控的跑車。除此之外，其他性能也跟NSR的差不多。不過，GTR就擁有更強的扭力、那個軚盤也十分敏感，故此可會有360度大回轉的危險。

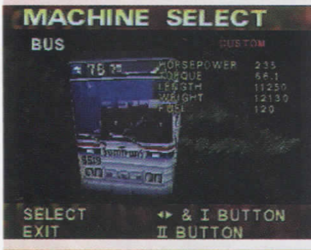


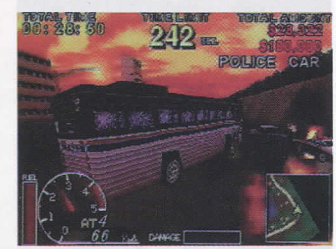






BUS：呀？！連大巴都可以被使用？！不錯啊。而且開發人員製作此大巴時絕不馬虎，不但附送透明擋風玻璃，而且內裏還設有座位的！！非常像真。而且玩者只要駕着它，甚麼私家車也可被它撞開。不過由於它車身過長，故有時駛過一些較窄的山路時可能會被卡住。









■10.雖說路面較闊，但時常會有一大堆汽車泊在路中心，故玩者要小心注意。



■11.若果玩者不想行這些又闊又直的路的話，可在下一個分叉路口（如圖）切入左邊的路，便會轉入一些山路中。



■12.若果玩者想得到更高的破壞值的話，可要破壞多些警車，因為它們是很值錢的。



■13.衝過這閘後，就可完成整條賽道。

賽道中各物件價目表：

在「SEA SIDE」賽道中，基於是不會撞入商業區或住宅區的關係，故此可被玩者破壞的大都是公路上的常見的物件，如各式各樣的汽車。然而若果玩者想增加破壞金額的話，可向那些「政府車」埋手，甚麼警車呀、救傷車等等，它們都有一個頗高的價值。

物品名	價格
箱	2000~5000
爆炸品	2000~10000
塔	200
路障	400
警告燈	1000
貨櫃	100000
廣告板	10000
自動售賣機	5000~10000
護欄	1000~5000
簷蓬	30000
急救所	40000
收費亭	10000
油站入油機	50000
油桶	5000
車速測量器	100000
櫃	500
卓子	1000
椅子	500
花槽	1000~5000
警車	100000
救傷車	120000
貨櫃車	150000
私家車	8000
貨車	10000
運油車	200000
氣體炸彈	12000
輕型私家車	30000

DOWN TOWN：

攻略要點：



在本賽道內玩者可要在一個如八陣圖的街道內找尋KEY ITEM，所以能創出一條以最短距離又能取到所有ITEM的路線可說是完成此版的一大重要事項。另外，玩者在駛向終點之前也要確定自己是否已取過所有KEY ITEM，不然可要跑回轉頭再取過。





■ 1. 賽事還未開始，玩者就可「不勞而獲」的取得一個KEY ITEM，所以玩者要取的 KEY ITEM 就只有 5 個。



■ 2. 比賽開始，玩者可要一直向前駛，不要在第一或第二個街口轉右，要一直向前行，直到……



■ 3. 直到這條街的盡頭，再衝過警察的路障，再向右轉。



■ 4. 跟着再向前駛，就可取得一個KEY ITEM。



■5.取了這個ITEM後，就要立即向右急轉，以方便玩者取跟着下來的KEY ITEM。



■ 6. 轉過彎後，再直駛過去，就會來到了這條街的盡頭，再向左轉吧。



■ 7. 直駛之後，玩者可選擇向前駛（但會撞入商場中），或者向右轉的行普通的馬路。而筆者就選擇向右轉的行普通的馬路。



■ 8. 向右轉後，再直行，再在前面第一個彎角向左轉。（唔？坐小巴乎？）



■ 9. 只要這樣一直向前駛，就可取多一個 KEY ITEM。

■ 10. 取過 ITEM 後，再急向左轉、再右轉，再可取多一個 ITEM。



■11.跟着就一直向前駛，撞進商場中，繼而穿過它。



■12.穿過商場後，就可向左轉，取多一個 KEY ITEM 。



■ 13. 取過 ITEM 後，再向右轉、再直駛，再在圖中的彎角向右轉。



■14.入了這條街後，向前衝吧！！最後一個 ITEM 就在盡頭啊！！



■15.取了最後一個ITEM後就來個U TURN ，再在圖中的彎角向右轉。



■16.之後就會撞入人家的宴會中，而出口就在在玩者的右面。



■17.衝過大鐵閘，就會來到一條頗窄的山路，玩者可要小心對頭車。



■18.一直向前駛的話，還會經過一個油站，玩者可在這裏入汽油。



■19.不過玩者可要小心前面會有一架橫泊的九巴，如果要減低時間及車身的損耗，應避之。



■20.再向前駛的話，玩者就會遇到一條分叉路，如果向左駛的話，就會有較多障礙物，所以筆者是選擇行右路的。



■21.不過就算是行右路也好，也要小心迎面而來的的士。



■ 22. 只要再向前駛、轉多兩個急彎，就會來到這賽道的盡頭。

完成DOWN TOWN賽道後的獎勵

SIR：當玩者取過所有KEY ITEM、再在限定時間內完成賽道的話，就可取得一些隱藏賽車。而SIR就是當玩者完成「DOWN TOWN」賽道的獎勵。此車的性能可算十分穩定，不論加速度、扭力及車身的堅硬程度也十分穩定，不過其外表可跟一般日本平價汽車沒有兩樣。所以可説它是一架頗為平庸的車種。

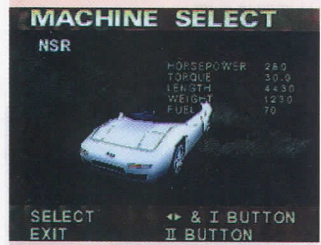








NSR：從外表上來看它可是一架十分矜貴的開蓬跑車。所以，此車的堅硬程度可不會太高。不過，此車的好處就是速度夠高，軚盤的扭度也不低，所以一些較急的彎角也可以讓玩者容易地切入。不過此車是只可讓玩者以手波操控的，但筆者可是一個不大懂用手波控車的玩者來啊。









賽道中各物件價目表：

在遊戲內，當玩者破壞了在賽道上出現的物件後，電腦就會在畫面右上角顯示其價值，到最後電腦還會計算出玩者破壞了的東西之總值。而以下就是「」DOWN TOWN」賽道中出現的物品之價值。

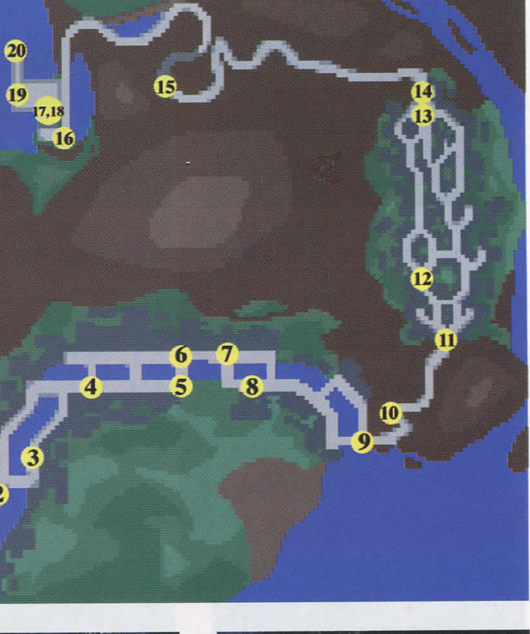
物品名	價格
私家車	300
電話亭	10000
報紙箱	2000
垃圾箱	500
路障	1000~5000
簷蓬	3000
爆炸品	3000~8000
商場	5000
花槽	1000~5000
卓子	2000~80000
油站入油機	50000
自動售賣機	5000
油桶	8000
廣告板	10000
大堂	15000
梳化	10000
障礙物	5000
貨車	15000
警車	50000
的士	30000
跑車	10000
巴士	80000
櫥窗	40000
寶石箱	40000~80000
鳥籠	200
箱	100
椅子	100



METRO CITY：

攻略要點：

當玩者完成了「SEA SIDE」及「DOWN TOWN」這兩條賽道後，電腦就會提供多一條賽道供給玩者攻略之。而玩者在這裏要取的KEY ITEM就是市鎮其中一個電話亭及一座女郎像。而且本賽道的複習度是全隻遊戲中最高的，那些道路左駁右接，可容易令玩者迷路。所以玩者可要玩多幾次方可熟習到賽道中的道路網。





■1. 賽事一開始，玩者可在一條窄路上行駛，故此玩者可要小心迎面而來的車輛。



■2. 跟着玩者就會發現前面有條橋可駁過對岸，駛上去吧！！



■3. 來到了對岸，雖然路面仍然那是那麼窄，但就減少了跟對頭車迎頭相撞的機會。



■4. 來到了圖中的地方，玩者可會在地圖中發現在對岸會有數個紅點（即是電話亭），但不要心急去取，繼續向前衝吧。



■5. 直至玩者來到了圖中的彎角，再向左轉，駛向對岸。



■6. 當玩者駛過對岸後，再向左轉，就會找到一個電話亭，不理三七二十一的撞向它吧！！



■7.撞過電話亭後，再立即作一個U TURN，繼續向前駛。跟着玩者就會遇上這樣的一個分叉路。雖然兩邊都可讓玩者去到終點，但右邊的路就則較易行，故此筆者就選擇使用右路。



■8. 來到了對岸，立即向左轉，向着市雜進發。



■9. 穿過市雜後，玩者就會遇到一個十字路口，而玩者在這裏向前或向右行的話皆可去到終點的。



■10.經過了十字路口後，跟着下來的都是一些狹窄的山路，而且出現的彎也頗急，玩者可要收油切入之。



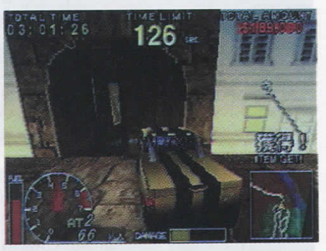
■11. 接着下來可是令玩者非常迷惑、如迷宮般的窄路。而筆者可有點點貼士提供給大家，就是要一面觀察着地圖選擇、知道自己現在身在何處：另外玩者可要選擇一些有綠色燈飾的道路（如圖），才可進入。



■12.有兩條路怎辦？向有綠色燈飾的道路進去吧。



■13.經過有綠色燈飾的道路後，終於發現女神像了！撞向它吧！！



■14.但撞過女神像後跟着玩者就會面對三扇門，那應該去哪一扇門呢？玩者可留意地圖，地圖中可有一條路是沒有分枝的，就向着它進發吧！！





■15.離開了這個迷宮後，玩者又會遇上一些狹窄的山路，不過玩者不要擔心，因為這裏直至終點都是沒有分枝路的，而且對頭車也不多。



■16.終於來到了這賽道的末段了！但玩者可不要撞向前面的廣告牌，要向右轉啊。



■17.右轉後玩者可會見到一座超級市場，不理那麼多了，衝入去吧！！



■18.將那些貨架來個大搗亂後，玩者就可要在超級市場的另一面衝出來！！



■19.衝出超級市場後，玩者還要撞破在貨櫃與貨櫃之間的路障。



■20.當玩者再衝破這道閘，就可完成此賽道。

完成 METRO CITY 的獎勵：

DAM：當玩者完成了「METRO CITY」這有較高難度的賽道，究竟會有些甚麼隱藏車出現呢？WELL，原來就是這架份量十足的泥頭車DAM！！它的份量比大巴更加利害，一些體型細少的車可會被它一記撞開！！若果撞上商場、食店這地方的話可會有橫掃千軍的感覺！！噢！破壞吧！！不過這車的缺點就是車速較慢。









LIM：唔？這不是玩「SEA SIDE」時玩者的目標車輛嗎？原來當玩者完成了「METRO CITY」這條賽道後，就可使用此隱藏車輛。不過其顏色就會由白色變為黑色。不過由於這可是一架房車，不是用來玩碰碰車的，所以其耐久力可不是太高，被撞兩撞就會有一個不低的損耗量。而且跟大巴一樣，由於其車身太長的關係，在進入一些路面較窄的山路時又會有被卡住的危險。而且加速度又不夠GTR高，所以這可說是一架中看不中用的車種。





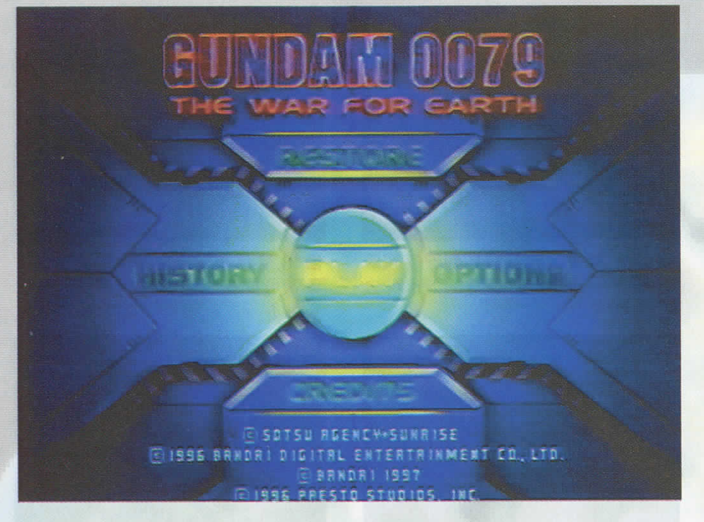




賽道中各物件價目表：

唔，此賽道中出現的東西可說是全隻遊戲中較為貴的一類（當然啦，跑的地方可是一個商業中心來）而全隻遊戲最貴的一種東西—地下鐵也是在這條賽道中出現的！！價格是1000000！！所以想得到高破壞值的玩者，一定要將它撞倒啊。另外在賽道後段的超級市場內更有很多貨品以供玩者破壞，故不妨將內裏搗亂過飽才去完成賽道。

物品名	價格
警車	50000
輕型私家車	10000~15000
轎車	30000
櫥窗	10000~40000
路障	1000~5000
櫥窗公仔	1000
櫃	5000~8000
收銀機	50000
收銀處	2000
椅子	2000~5000
卓子	10000
巴士	100000
花槽	3000~5000
油站入油機	50000
地下鐵	1000000
自動售票機	10000
售票處	20000
電話亭	5000
爆炸物	10000
塔	1000
廣告板	40000







GUNDAM 0079 THE WAR FOR EARTH

戰前準備

在文中（機鎗）（劍）（雷射鎗）（格鬥）（火箭炮）是代表要選用的武器，而↑、↓、←、→、□、△、×、○是表示要用的指令，記得輸入時機是4個ACTION ICON一同亮起時。

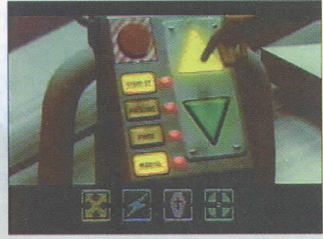
命運之日

0079年1月3日，經過70多年的和平歲月，人類又再面臨戰火洗禮。位於殖民衛星3號的自護公國自0068年被撒比家獨裁統治達10年後，今日終於正式向地球聯邦宣布發動獨立戰爭，一星期內自護公國對衛星1、2、4號施以核武器、化學武器攻擊、甚至引爆SIDE 2 的衛星落下地球，做成30億人死亡，史稱「一週間戰爭」。

今天是9月18日，經過9個多月的戰事，人類已死了近2成半，我所有住在2、4號衛星的親人也死光了。早上正準備出門時，電視上突然播出緊急避難通告，是那些天殺的自護軍！今次是我們衛星7號嗎？我甚麼也沒取就走上車子直駛向避難所。還有3千米就到達時車龍卻停住了，前面不斷傳來爆炸聲，眼看是死定的時侯，卻給我看到一條軍方專用通道，管他甚麼軍方不軍方了，想也沒想就駛了進去。誰知這裏的戰況更為激烈，自護軍那些MS把軍用基地破壞成一片火海。我的車子走避不及被爆炸波及而破壞。情急之下，走進眼前一所貨倉，在裏頭看到一台和自護那些綠色MS一樣大的白色機械人，前面又有一個聯邦機師死去了。相信他是在走向昇降台時，被落下的重物壓死的。「杜比少尉！杜比少尉你在那裏，快去開動高達抗敵吧！杜比少尉！」我走向昇降台那裏，視像通話器中的軍官說：「你是誰！是普通市民嗎？……所有機師也死光了，平民也沒所謂，你去開動高達吧……」為了生存，我還有其他選擇嗎？

初陣

「開動昇降台吧△！上去高達的駕駛倉↑，開動它後，戰鬥電腦自然會教你怎辨！」「B…B…B，警告，發現敵人MS-06渣古，請開動戰鬥電腦△…系統測試、移動↑、攻擊×、防御



◆按△開動昇降台，再按↑進入駕駛倉



◆按○轉頭部機鎗後馬上按×攻擊



◆按△開動高達，順序按↑、×、□、△



◆成功解決渣古

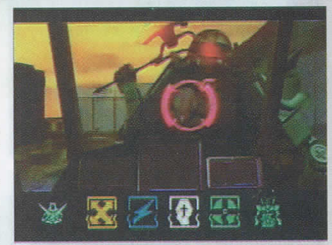


◆再按×攻擊

□、特別動作△……完成，火神式機鎗經已上彈。」說時遲那時快，渣古已殺上來，我按下板機（機鎗）×，子彈直射向它。渣古的動作停了一會後又立刻作勢攻擊，我再補上一鎗×，這次它倒地不起了。通信器裏出現一個年青聯邦軍宮，「做得好！現在你馬上取高達的裝備，然後來太空母艦和我們會合吧！」

離開家園

這時應把武器轉為（劍），離開昇降台↑，面向護盾按↑取物。一出倉門另一部渣古已撲上來，與其來個雙殺，倒不如先擋□再攻×。「警告！熱核反應爆炸接近」我立時舉盾防御□，雖然可幸免於難，但爆炸的壓力已把高達彈出衛星外了。「高達，你現在身處衛星之外，要留意自護軍已向你逼近了。小心行事，再來和太空母艦會合吧！」所謂好漢不吃眼前虧，這時應馬上按↑和太空母艦會合。



◆ 渣古正撲上來（轉劍）

© SOTSU AGENCY.SUNRISE © 1996 BANDAI DIGITAL ENTERTRINMENT CO., LTD.
© BANDAI 1997 © 1996 PRESTO STUDIOS. INC.


◆按□擋


◆按×回敬它


◆渣古發生爆炸，立時按□舉盾防御


◆被壓力彈出衛星之後，按 和太空母艦會合

無助

降落後打開倉門，剛才與我通信的人出現了。「我是布拉度少尉，是這船上生還者中最高軍階的軍官，現在是這天馬級太空母艦的代艦長。」「少尉，亞珊娜查將軍由查布羅來的通信。」來者是一個給人一種高貴氣質的金髮少女，但又有誰想像得到馬茜會是馬沙的妹妹呢。通信內容是我們將會降落地球，把太空母艦駛到於查布羅的聯邦軍基地，而其間是不會得到補給的。布拉度要求我繼續駕駛高達，我答應他後（在他張開手時按△），和太空坦克及雷射大砲的駕駛員亞龍、亞佳作自我介紹△。


◆太空母艦的 MS 倉庫


◆來自查布羅的通信


◆按△從布拉度手上接過軍章

突入大氣層

正當進入大氣層時，警報突然響起。「發現後方有自護軍戰艦，總動員一級戒備！」出發時通信器傳來布拉度的指示「高達，今次的對手是個人擊沉5艘聯邦軍艦的紅彗星．馬沙，一切要加倍小心」似乎馬沙想和高達單打獨鬥，他下令所有人向太空母艦攻擊「這白色MS的對手是我」。說時遲那時快，還沒作好準備時，馬沙已如鬼魅般出現在我面前，還把我緊緊捉住。「蠢材！」「聯邦的MS就是這樣的嗎，看你一直的表現都還可以，但今次你不會走運了。」（格鬥）×我用最大馬力它掙脫，□、□連擋馬沙2發子彈後再還火（雷射鎗）×一鎗，眼看要命中時，它不但避開了，還施以身體撞擊，但也給我擋了□「這是個甚麼駕駛員，難道會是新類型人？」說完又再向我開火，我舉盾防御□，但正如他所說，今次沒運走了，高達左腳被破壞而不能行動。眼看必死無疑時，幸好馬沙的渣古不能抵受大氣層的熱力而要撤退，換句話說他只是敗給高達的性能罷了。


◆高達被渣古緊緊捉住


◆（格鬥）按×掙脫馬沙


◆立即□擋去馬沙的鎗擊

◆按□再擋

◆（雷射鎗）按×攻擊



◆卻被他避開了

◆按□擋格紅彗星的身體撞擊


◆按□再擋其鎗擊

◆技不如人，受死


◆連高達也來不及回收就要作緊急降落


◆這巨炮會向誰發射呢？


◆太空母艦突然受到不明來歷的炮擊

廢墟迷城

太空母艦被自護軍的地面巨炮擊中，被迫降落於紐約。太空母艦和高達的下身現正搶修中，為免再受巨炮攻擊，首要任務是破壞那台擊落太空母艦的大炮。時間已不容等高達下身修好，艦長決定以太空坦克接合高達使用。

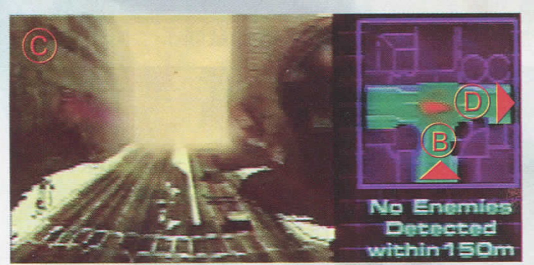
進入市街後，我發現這城就如一個迷宮般，雷達發現城中駐有自護軍的MS，由於現在移動力方面有很大問題，被自護發現就只有死的分兒。



◆應沿圖中的路向前行



◆從A點進入後轉右



◆選右路



◆選彩虹對面的路



◆直行

終於走出迷宮一樣的廢墟，眼前一片沙漠中有一座像炮台的自護基地。相信這裏就是擊中我們的大炮之所在地。



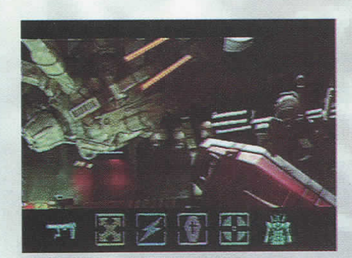
◆又可再腳踏實地



◆（機鎗）按×××連破3台炮塔

銀老虎

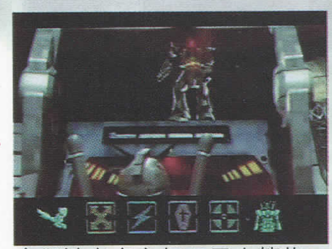
此時太空母艦以運輸機把高達的下身運來，因此被馬沙發現位置。但他卻沒有加以阻止，反而腦裏正計劃另一個陰謀。換回修理好的下身後，用（機鎗）射下3座炮台×、×、×進入基地後就會發現那攻擊太空母艦的巨炮，正想以（火箭炮）擊破它時×，有一台銀色的新型MS在我背後放冷鎗，火箭炮也被它打了下來。「你到此為止



◆這就是今次的目標



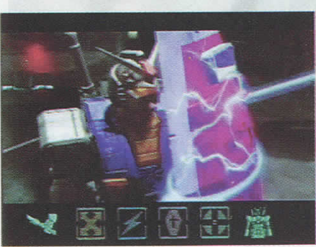
◆按×以火箭炮破壞巨炮，但…



◆卻被老虎它打下了火箭炮



◆「自護軍戰士的真正實力」



◆按□舉盾防御



◆按×用劍攻擊



◆再按×向它攻擊以圖解圍

◆（格鬥）按×把它推下基地

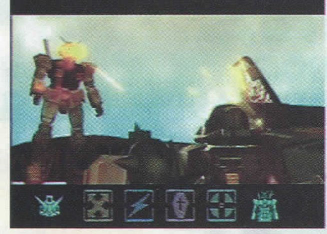
了！聯邦的白色MS，試試我自護軍戰士的真正實力吧！」我舉盾防御時□，它那電鞭把盾也撕破了。敵人見我一時失手，馬上又一刀劈下來，以（劍）×還擊，它又以那電鞭圈住高達的手，我立即加上一劍×向它右手劈下去，他眼見大勢已去，想跑過來自爆。我看準時機（格鬥）×把它推向巨炮，基地立時發生巨爆，這時別被爆炸波及，應馬上按↑離開。


◆按↑飛離火海

卡曼之死

「卡曼，聯邦的太空母艦就在你前面，解決它們吧！」「好！大水牛全速前進！」卡曼又怎會想到，情如手足的馬沙會出賣自己呢。兩部大水牛完全進入了敵人的射程內，卡曼的大水牛左引擎被太空母艦擊中，另一部更被擊沉了。「永別了卡曼！我也不想這樣做，要怪就怪你父親吧！我就是被你父親暗殺的自護之子了。」「馬沙！為何會這樣的？馬沙！」卡曼的大水牛發現了高達，立刻向我發炮，先換成（機鎗）後↑跳上大水牛機翼，解決從後偷襲的渣古×，渣古的爆炸令大水牛破壞得更見慘重，最後卡曼決定撞向太空母艦來個玉石俱焚。「光榮歸於自護公國！」跳←、↑免被太空母艦的流彈擊中，再以（劍）×直擊大水牛駕駛倉，最後記得按↑跳起離開。


◆按↑跳上大水牛機翼


◆按×解決從後偷襲的渣古


◆跳←、↑避開流彈


◆按×以劍直擊大水牛


◆按↑跳起離開

再戰紅慧星

正當大家在興祝勝利之時，冷不防馬沙殺到，他幾鎗已解決了太空坦克。「你們這些聯邦MS總是壞我好事，今日我要一個不留。」之後他竟然用我的火箭炮射破雷射大炮，可惡！我看準他瞄準時，踏上彈射器↑飛撲過去，連隨×（格鬥）打開他的火箭炮（馬上轉火箭炮），就在此時我踏左←拾起地上的火箭炮回敬×他，可惜又被他避開了，更飛上太空母艦的艦橋上向我挑撥「你有能力射中我嗎？」不要上當發炮，否則後果自負。飛上去↑以（劍）×攻擊吧，馬沙這時借意説出和聯邦戰鬥的原因，突然卻又揮斧劈過來。太快了，我只有硬擋□，還失足跌落地、、、上，他得勢不僥人，手起斧落又劈向我，（轉機鎗）×馬上發射機鎗將它打退，再用（劍）×擊殺他！見其熱能斧給劈斷了，便再來一劍×，他竟然可以空手接住我的劍，更將雷射劍壓回來，我機警的移右→再補上最後一刀×把渣古的左手劈去。馬沙明白事敗，亦已劏除了卡曼，便決定徹退「今天就放過你，在查布羅再戰吧。」説完就飛走了。


◆按↑踏上發射器


◆連隨按×格鬥打開他的火箭炮


◆按↑飛上去


◆踏←拾起地上的火箭炮按×回敬他


◆按□硬擋馬沙攻擊


◆按×用劍攻擊


◆馬上按×發射機鎗


◆按×以劍劈斷其熱能斧

◆再按×攻擊


◆按→移右再補上最後一刀×


◆給他逃了


◆在查布羅再戰吧

結局只是開始

幾經惡戰情況總算暫時平息了，布拉度和亞珊娜大將亦向你致謝。另一方面自護軍為卡曼．湯金的死而大受打擊。而馬沙正準備在查布羅再大舉進攻。雖然你已成功地令高達和大空母艦不再受到自護軍的攻擊，但只是暫時罷了（這亦表示遊戲還有下集？）



COMMAND & CONQUER

文：天使阿三（救世軍）／死神之黃昏（援助軍）

節節領先，場場勝利！

上期《COMMAND & CONQUER》已向大家介紹了遊戲的基本戰法，應該O.K.啦！甚麼？不懂得生產那種部隊最適合？武器威力不足？敵人攻勢太強，不曉得如何招架？那處有戰車維修設施？不論閣下「大殺四方」抑或「一敗塗地」，今期就將遊戲內所有部隊及建築物的資料大公開，讓大家一次看過夠！！

部隊大圖鑑

NO.1 MINIGUN INFANTRY（輕裝步兵）

所屬：GDI／NOD
裝甲：--
費用：100
生產速度比：7
射程：短程
所用武器：M-16自動步槍

輕裝步兵屬於大量生產型之兵種，由於價錢便宜兼且生產速度奇高，可算是遊戲中「消費最低」及「生產力最快」的部隊之一。不過由於輕裝步兵的防禦力、攻擊力與及射程，均是於遊戲中之最低之部隊，故此在實戰的運用上，必須要以量取勝。以「死了一個輕裝步兵，還有千千萬萬的輕裝步兵」的人海戰術來奮勇殺敵，可説是無往而不利。

NO.2 GRENADIER（手榴彈兵）




所屬：GDI
裝甲：--
費用：160
生產速度比：7
射程：短程
所用武器：手榴彈

這是GDI軍隊的獨有兵種。以手榴彈向敵方展開攻勢，屬短程攻擊戰士。但有一點要非常注意，就是在手榴彈爆發後隨之形成的「爆風」，均會對敵我雙方造成正面傷害。而當「手榴彈兵」不幸被敵方擊斃，在壯烈犧牲時是會……「自爆」的！所以要謹防因「手榴彈兵」爆炸同時央及池魚，誤傷我軍士兵，甚至破壞設施，都不是明智之舉。

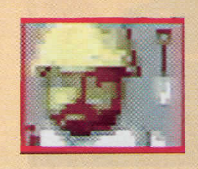
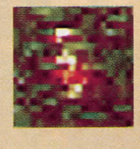
NO.3 ROCKET SOLDIER（火箭炮兵）



所屬：GDI／NOD
裝甲：--
費用：300
生產速度比：17
射程：中程
所用武器：火箭炮

在射程上比手榴彈兵來得遠，但攻擊威力就明顯遜式了。優勝之處是可隨時隨地作對地或對空進攻之用，不論敵人抑或設施甚至戰鬥機，一樣有效。而且效率迅速，比起任何部隊之機動力及移動力更勝一籌，實為速攻式閃電戰之選。不過，防禦力上就如步兵沒有兩樣，被擊斃的話會與手榴彈兵一樣，是會爆炸的，敬請小心。

NO.4 ENGINEER（技師）

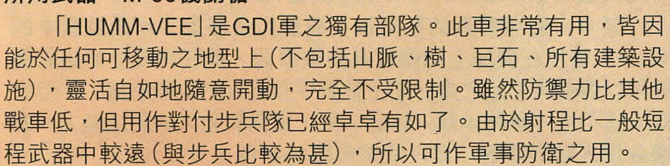
所屬：GDI／NOD
裝甲：--
費用：500
生產速度比：33
射程：--
所用武器：--

生產時間是最長又最貴的兵種，亦無任何攻擊能力。看似全無用處，但卻藏著一股力量，也是「技師」在遊戲中最大之功能——「佔領」。不論核電廠、能源儲存庫抑或「金錢」龜車秘密工廠，只要是建築物，一律可發揮其「技師之大能」。但因全無攻擊防禦能力，一定不可讓部隊單獨行動，否則只會化作一灘血水，一切後果，恕不負責。




Command & Conquer is trademark of WESTWOOD Studios,Inc.
©1995,1996 Westwood Studio,Inc.All rights reserved. ©Vinger Interactive Entertainment,Inc.Vinger is a registered trademark of Vinger Entertainment,Ltd.

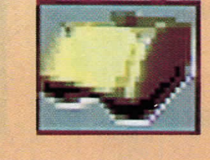
NO.5
HUMM-VEE（GDI吉普車）



所屬：GDI
裝甲：輕型
費用：400
生產速度比：27
射程：短程
所用武器：M-60機關槍

「HUMM-VEE」是GDI軍之獨有部隊。此車非常有用，皆因能於任何可移動之地型上（不包括山脈、樹、巨石、所有建築設施），靈活自如地隨意開動，完全不受限制。雖然防禦力比其他戰車低，但用作對付步兵隊已經卓卓有如了。由於射程比一般短程武器中較遠（與步兵比較為甚），所以可作軍事防衛之用。

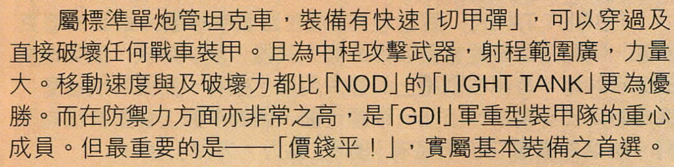
NO.6
APC（裝甲運兵車）




所屬：GDI
裝甲：重型
費用：700
生產速度比：47
射程：短程
所用武器：M-60機關槍

屬於運兵車種類，一次過可乘載一定數量的軍兵，但不能運送任何軍事設備。最多可乘載數量高達五部隊，是防禦力及移動力較高之運輸部隊。而且視野範圍較其他戰車隊遠，是偵察敵方地面部隊的第一選擇。參考戰法就是與「技師」配合，先於車上載滿「技師」，再將運兵車開往敵方的陣地，「技師」隨之蜂擁而上，成功佔領敵方基地。

NO.7
MEDIUM TANK（中型坦克）



所屬：GDI
裝甲：重型
費用：800
生產速度比：53
射程：中程
所用武器：105MM戰車炮

屬標準單炮管坦克車，裝備有快速「切甲彈」，可以穿過及直接破壞任何戰車裝甲。且為中程攻擊武器，射程範圍廣，力量大。移動速度與及破壞力都比「NOD」的「LIGHT TANK」更為優勝。而在防禦力方面亦非常之高，是「GDI」軍重型裝甲隊的重心成員。但最重要的是——「價錢平！」，實屬基本裝備之首選。

NO.8
MOBILE ROCKET LAUNCH SYSTEM (MRLS)（流動火箭發射器）




所屬：GDI
裝甲：輕型
費用：800
生產速度比：53
射程：長程
所用武器：227MM 導彈

「GDI」的移動型破壞裝置，對地與對空攻擊均可。所配備之227MM 導彈是「GDI」軍中裝備最強的武器，於長距離作戰時最為合適。但由於本身防禦力不高，於短距離接近戰就較為不利，所以在佈陣時必須將「火箭發射器」放置於大後方，利用其長距離攻擊的優勢，暗「箭」傷人。故此，可以說是支援戰鬥的專用武器。

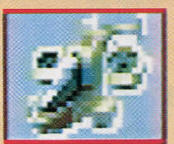
NO.9
MAMMOTH TANK（重量級坦克）



所屬：GDI
裝甲：重型
費用：1500
生產速度比：80
射程：中／長程
所用武器：DUAL 120 MM APDS/MAMMOTH TUSK MISSILES

是遊戲中攻擊力最強之坦克部隊。配備兩口120 MM的主炮及飛彈發射器。雖然本身機動力及移動力極低，但坦克本身有自動「回復」(REPAIR)功能，受襲後可回復50%的能力。另一方面，亦設有對空警備裝置，上空一有敵軍出現飛彈迅即自動瞄準，所以在進攻及防衛上非常完善，屬萬能攻擊型戰車一輛。

NO.10
ORCA VTOL ASSAULT CRAFT（垂直升降戰鬥機）



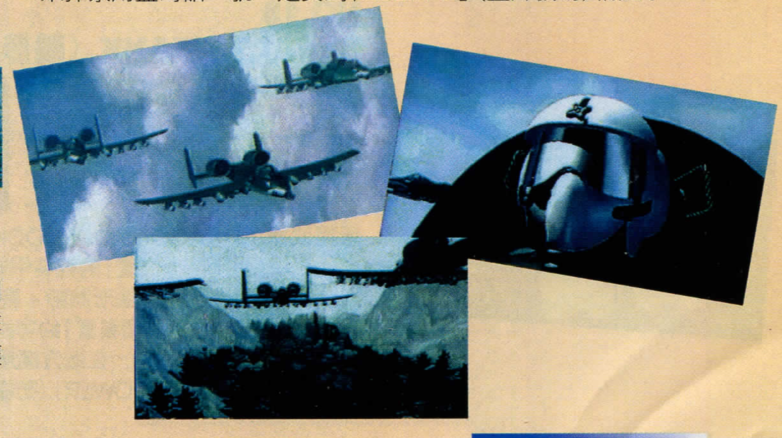

所屬：GDI
裝甲：輕型
費用：1200
生產速度比：80
射程：長程
所用武器：DRAGON TOW ROCKETS

配備有對戰車用飛彈，可五枚同時發射。戰機本身可垂直起飛及著陸。基本上是對付裝甲部隊及「金錢」龜車的專用軍隊，在破壞建築物方面亦顯得非常之有效，可惜不能偵察未到步的地方。而此機在空中時，除了飛彈以外是沒有辦法將其擊毀的。另外，如果彈藥用盡的話，就一定要到「HELIPAD」(直升機場)補充了。

NO.11
MCV（流動建築要塞）

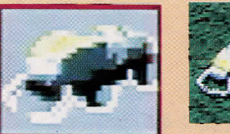
所屬：GDI／NOD
裝甲：中型
費用：5000
生產速度比：333
射程：--
所用武器：--

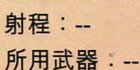
「流動建築要塞」是一為找尋適當建造基地的場所而製造出來的車輛。不過，並無興建基他建築物的能力。而當「要塞」找到合適環境後，便會自動建立基地。由於「要塞」本身並無任何攻擊武裝，移動力又低，製作費用高，生產速度又慢，所以，切勿讓其單獨行動，更要安排其他部隊聯合防衛，方為上策。





NO.12
HARVSTER（「金錢」龜車）




所屬：GDI／NOD
裝甲：重型
費用：1400
生產速度比：93
射程：--

所用武器：--

資源搜集裝軍車輛，負責探索「綠色結晶植物」，挖掘出來後就會拿到「『金錢』龜車秘密工廠」進行加工精製，成為可使用的金錢。但，由於「金錢」龜車移動力低，而唯一的攻擊方法就是用車輛去輾斃敵人，亦無任何對裝甲用武器，所以一定要靠其他大型裝甲車掩護作戰了。

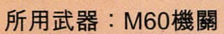
NO.13
RECON BIKE（鐵騎突擊兵）




所屬：NOD
裝甲：輕型
費用：500
生產速度比：33
射程：中程
所用武器：DRAGON TOW ROCKETS

裝有火箭發射器的電單車，機動力及移動力均是遊戲中的NO.1。雖然在裝甲上明顯較其他戰車弱，但在速度上的絕對優勢可以彌補其不足之處。配上輕裝甲及重火力的發射器，不但令敵人追不上，避開攻擊。除此以外，更備有強大的對空能力，最適合深入敵方陣地，擔任偵察部隊的角色。

NO.14
NOD BUGGY（NOD吉普車）

所屬：NOD
裝甲：輕型
費用：300
生產速度比：20
射程：短程

所用武器：M60機關

裝備有M60機關槍的越野車，最大優點是——「價錢平！」。車輛不但能克服任何可移動之地型，移動速度較其他同類型軍用車輛快。而因能夠使用機關槍的關係，對敵方之各式兵種部隊顯得非常有效，可盡情地亂槍掃射，大肆殺戮。可是裝甲太弱，容易被敵方擊毀，遇上敵方裝甲部隊的話，索性「三十六著走為上著！」

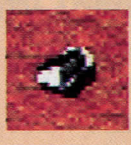
NO.15
LIGHT TANK（輕型坦克）




所屬：NOD
裝甲：中型
費用：600
生產速度比：40
射程：中程
所用武器：75MM戰車炮

「LIGHT TANK」（輕型坦克）是在遊戲中移動力最高的坦克部隊，特點是以最輕重量裝備最強大武器，及以最快、最高速度抵達目的地，發揮在戰場上的最大用處。但有一點要特別留意，就是避免安排戰車作出任何單獨行動，因為形勢上會對其極為不利。所以要盡量在出戰時有「援軍」協力，方為上策。

NO.16
MOBILE ARTILLERY（長距離自走炮）

所屬：NOD
裝甲：中型
費用：450
生產速度比：30
射程：長程
所用武器：155MM BALLISTIC CHARGES

擁有超長距離的射程範圍和彈道力的大型炮台，速度非常低，但攻擊威力卻是非常之大。只要目標一進入其射程範圍內，必定被完全摧毀。在防禦能力方面，雖然與其他裝甲部隊之下未算太遜色，但絕不適合進行單體攻擊作戰。所以在出戰時需要有「援軍」互相協力，慎重安排進攻路線。善用「自走炮」本身遠程攻擊的長處，勝券自然在握。

NO.17
FLAME TANK（火焰坦克）



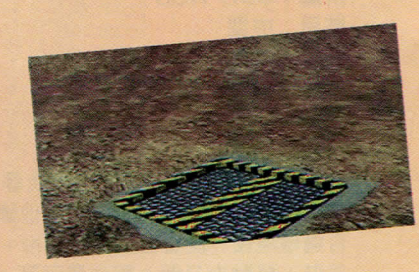

所屬：NOD
裝甲：中型
費用：800
生產速度比：53

射程：短程
所用武器：雙火焰機關炮

火焰炮戰車一輛，屬「NOD」軍專有之獨門武器。用來對付敵方步兵及建築物特別有效，因其強力之火焰攻擊而被冠以「惡魔之舌」之稱號。而「噴火」後所殘留的火種仍會對敵人造成傷害。直接攻擊時能大量掃射步兵，將敵軍燒成焦炭，接近者必死無異。但只能作短程攻擊，距離太遠的話就不能發揮任何作用。

NO.18
STEALTH TANK（隱形坦克）



所屬：NOD
裝甲：輕型
費用：900
生產速度比：60
射程：中程

所用武器：DRAGON TOW ROCKETS

附有「隱形防衛裝置」的輕裝甲戰車。在發炮開火進攻時，「防衛裝置」便會自動解除隱形狀態。戰車本身的防禦力偏低，最大功用是可利用其「隱形防衛裝置」的功能，避過敵人耳目，進行突擊。幾乎能夠完全不動聲色，在敵方建築物四周移動。但要避免接近步兵隊及任何「GUARD TOWER」（防衛塔），是很容易被發現的。

BUILDING詳盡介紹

1.CONSTRUCATION YARD（大本營）



所屬：GDI／NOD
裝甲：輕型
費用：--
生產速度比：--
用電量：--

用作建設其他建築物之主要基地，絕對要有守護的必要。小心敵方的「ENGINEER」(技師)，他們會隨時向「大本營」集體進攻。應該以牆壁圍著四周，以防受襲。另外「APC」(裝甲運兵車)也要留意，而閣下亦未能及時截擊，敵兵就會於「大本營」附近下車，隨之蜂擁而上成功佔領，這點要非常提防。

2.POWER PLANT（核電廠）




所屬：GDI／NOD
裝甲：輕型
費用：300
生產速度比：20
用電量：--

全基地之電力供應站，出電量100。但當廠房受到破壞時，本身的受損程度會與出電量成反比，即是受損越大，出電量越少。倘若出電量不足，會直接影響到其他建築物的機能，有部份設施如「GUARD TOWER」(機槍防衛塔)更會停止運作，所以應派遣部隊保護。



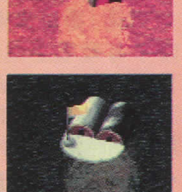
3.ADVANCED POWER PLANT（大型核電廠）




所屬：GDI／NOD
裝甲：輕型
費用：700
生產速度比：47
用電量：--

「ADVANCED POWER PLANT」屬於高出電量之新型核電廠。新式的「能量」處理方法，會比舊式廠房的出電量高出兩倍(出電量300)，佔用面積亦較以前少，更為實用。同樣要留意「受損越大，出電量越少」的問題，部隊對核電廠的保護是極其重要的。

4. INFANTRY BARRACKS／HAND OF NOD（「亞兵哥」訓練場）

所屬：GDI／NOD
裝甲：中型
費用：300
生產速度比：20
用電量：10



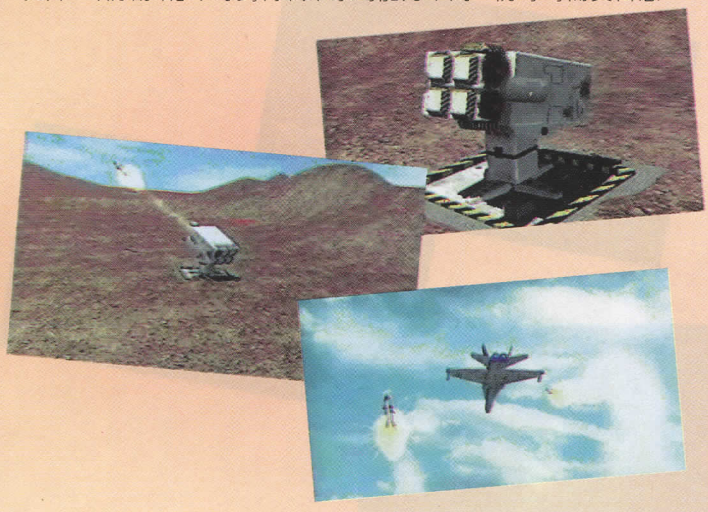

INFANTRY BARRACKS(「亞兵哥」訓練場)是全部兵種的野外訓練中心及步兵隊兵舍，內置大量軍營，用以培育有潛質的新隊員。能夠生產遊戲中各式步兵隊伍，亦能按情況隨意分配。若同時興建及運作多個「訓練場」，就可於短時間內高速生產大量軍隊。

5.GUARD TOWER（機槍防衛塔）




所屬：GDI
裝甲：輕型
費用：500
生產速度比：33
用電量：10

裝備有高速機槍，對抗「NOD」軍之地上攻擊，尤其以步兵及輕裝部隊特別有效，是其優勝之處。但要小心因「POWER PLANT」(核電廠)受到破壞時，「防衛塔」是會即時停止運作的。另外，「防衛塔」本身對付戰車系的能力不高，防守時需要留意。



6.ADVANCED GUARD TOWER（飛彈防衛塔）




所屬：GDI
裝甲：中型
費用：1000
生產速度比：66
用電量：20

屬新型防衛監視塔，配備有最新對地及對空導彈發射器，可算是「GDI」獨有的萬能遠程防衛裝置。射程非常之遠，可向任何空軍部隊開火。因「ADVANCED GUARD TOWER」(飛彈防衛塔)主要攻擊對象是對空敵軍，所以在應付地面部隊上就顯得有點不足，經常打不中敵人，這是最大的缺點。

7.REFINERY（「金錢」龜車秘密工廠）

所屬：GDI／NOD
裝甲：中型
費用：2000
生產速度比：133
用電量：40

收集「金錢」龜車的開採回來綠色結晶之秘密精製所。主要用途是「加工處理」綠色結晶，全廠可容納最多1000個「結晶單位」。要留意一點，當工廠被完全擊毀時，「處理中」的綠色結晶是不會付之一炬，只會完完整整的留在原處(！)，奇怪不奇怪？



8.SILO（儲存庫）



所屬：GDI／NOD
裝甲：輕型
費用：150
生產速度比：10
用電量：10

加工之後「綠色結晶」之儲存庫，可儲存已處理過的1500個「結晶單位」。在遊戲中只有這款儲存庫，此乃最高容量。除非閣下不會添置任何裝備，亦不會開採任何「綠色結晶」，不然就一定要大量興建。再要留意一點，當「SILO」（儲存庫）被完全擊毀時，「綠色結晶」是會付之一炬的！

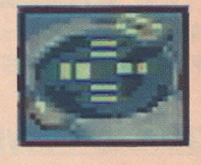
10.ADVANCED COMMUNCATIONS CENTER / ION CANNON（「戰略」衛星雷達站）



所屬：GDI
裝甲：重型
費用：2800
生產速度比：186
用電量：200

是「COMMUNCATIONS CENTER」（「戰術」衛星雷達站）的UP-GRADE版。除了有戰場全地形圖及向遠距離部隊下達命令外，還可使用「GDI」軍的最強武器——「衛星激光」，由人造衛星向地球發射激光，攻擊敵方部隊及設施。但用電量甚高，而且一旦電力不足就會即時停止運作，所以要確保電力穩定才行。

12.HELIPAD（直升機場）





所屬：GDI
裝甲：中型
費用：1500
生產速度比：100
用電量：10

是給「ORCA VTOL ASSAULT CRAFT」（垂直升降戰鬥機）補給及供應彈藥的唯一場地。但只限於補給上的支援，並無任何「修理」效果。不過當所有「HELIPAD」（直升機場）被敵軍炸毀時，「垂直升降戰鬥機」便無法再行裝備彈藥了。

14.SANDBAG BARRIER（沙包牆）



所屬：GDI／NOD
裝甲：輕型
費用：50
生產速度比：3
用電量：--

防止敵人及車輛前進的障礙物，用來減慢敵方士兵的推進速度，而各式戰車是不能強行越過的。手榴彈、導向飛彈、砲彈等爆破武器都具有毀壞「SANDBAG BARRIER」（沙包牆）的能力。如能於各項重要設施利用「沙包牆」圍著四周，可發揮其最大之效用。

9.COMMUNCATIONS CENTE（「戰術」衛星雷達站）



所屬：GDI／NOD
裝甲：中型
費用：1000
生產速度比：66
用電量：40

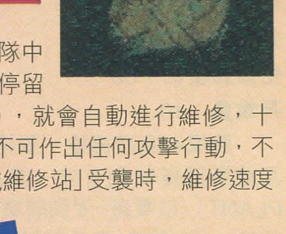
要有充足電力方可啟動的「衛星通訊中心」。主要用途是供應戰場全地形圖，可於圖內觀察敵方的一舉一動，分析其戰術。更可在接收到的「戰場的遠距離畫面」上的部隊下達命令，非常有用。但要提防敵方裝甲部隊，因「衛星通訊中心」是沒有任何攻擊能力的。

11.WEAPONS FACTORY（大型武器工廠）

所屬：GDI
裝甲：中型
費用：2000
生產速度比：133
用電量：30

「GDI」軍的武器工場，主要製造重型車輛及空軍各項設備，是各種裝甲武器出產地。有一定的防守能力，但絕無任何攻擊能力。若同時興建及運作多個「WEAPONS FACTORY」（大型武器工廠），就能於短時間內高速生產大量軍車，更可以直接縮短製造每架車輛的時間。

13.REPAIR FACILTY（機械維修站）



所屬：GDI／NOD
裝甲：輕型
費用：1200
生產速度比：80
用電量：30

各機械部隊的維修中心，也是軍隊中唯一的修理施設。只需將車輛或飛機停留在「REPAIR FACILTY」（機械維修站），就會自動進行維修，十分方便。不過在進行維修的同時，是不可作出任何攻擊行動，不然修理效果就會即時停止。而當「機械維修站」受襲時，維修速度就會因破壞程度相對減慢。



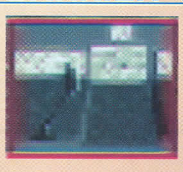
15.CHAIN LINK BARRIER（鐵絲網）

所屬：GDI／NOD
裝甲：中型
費用：75
生產速度比：5
用電量：--

用途與「SANDBAG BARRIER」（沙包牆）一樣，但防衛力及耐久程度更高。同樣都是用作防止敵人及車輛的前進，減慢敵方士兵的推進速度，各式戰車是不能強行越過。而各式爆破武器如手榴彈、導向飛彈、砲彈等都能將「CHAIN LINK BARRIER」（鐵絲網）毀壞的。

16.CONCRETE BARRIER（混凝土牆）

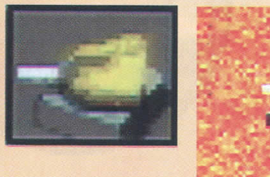
所屬：GDI／NOD
裝甲：重型
費用：100
生產速度比：7
用電量：--



「CONCRETE BARRIER」（混凝土牆）是遊戲中最具效果之障礙物，破壞困難，要花上一定時間來攻破。手榴彈、導向飛彈、砲彈等爆破武器都會對其造成傷害，以「手榴彈」突破最為合適。用作防止敵人及車輛的前進，尤其是各款大型戰車，最適合不過。

17.TURRET（地對地炮台）

所屬：NOD
裝甲：中型
費用：600
生產速度比：17
用電量：20



座地式戰車主炮，屬重攻擊車輛，是「NOD」軍基本防衛武器。射程範圍的距離較短，但炮火威力相當於MEDIUM TANK（中型坦克）。以大範圍掃射攻擊為主，近距離防衛為目的。需要密集建造，可設於基地入口，並排而列最佳。

18.SAM SITE（地對空飛彈發射台）

所屬：NOD
裝甲：重型／輕型
費用：750
生產速度比：50
用電量：20

對付「GDI」空軍的主力武器，可以說是「NOD」的對空防衛部隊。平時隱藏於地下，防禦力非常之高。但當發射台升高準備開火時，就極容易受到破壞，甚至被完全摧毀。所以在準備升高炮台前，先要留意周圍環境，方可作出行動。

19.AIRFIELD（飛機場）

所屬：NOD
裝甲：重型
費用：2000
生產速度比：133
用電量：30

是「NOD」秘密結社訂購各項軍事設備的「交貨」場地。當與軍火商接洽，成功購入軍需物資，就可以到機場接收從遠方運來的各式武器。功能相等於「GDI」軍的「WEAPONS FACTORY」（大型武器工廠）。但留意「空運」需時，可能會有同時有兩種軍備同時到步的情形出現。

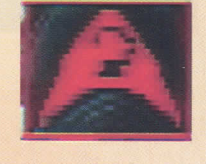
20.OBELISK OF LIGHT（高能量鐳射炮台）

所屬：NOD
裝甲：中型
費用：1500
生產速度比：100
用電量：150

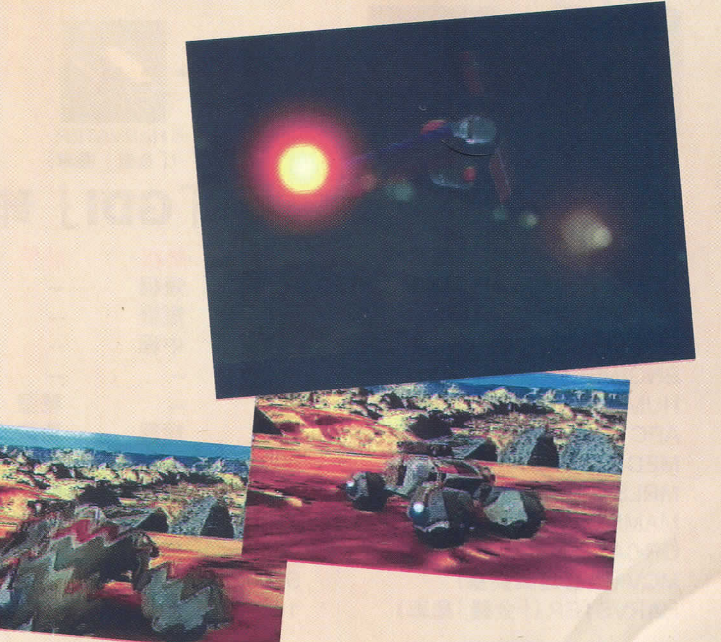
超遠距離射程的高性能鐳射炮，擁有遊戲中最強破壞力的攻擊炮台。由於發炮前準備需時甚久，故此只靠一台鐳射炮保護基地實在不可能。另外，炮台用電量甚高，要注意只需有輕微的電力不足，就會即時停止。所以在過程中要確保有足夠電力供應使用。

21.TEMPLE OF NOD（NOD 神殿）

所屬：NOD
裝甲：重型
費用：3000
生產速度比：200
用電量：150



「NOD」軍的通信中樞，也是全軍之指揮中心，及中央電腦系統亦均在其中。全城都裝有重型裝甲，可謂無堅不摧。更同時是核彈的生產工廠，亦可發射核彈攻擊敵人，不過用電量甚高，要小心留意。生產時間是遊戲中最久，價錢也是最貴的。



「GDI」部隊進化表



「GDI」部隊簡略表

部隊	費用	射程	裝甲	先決條件	索引編號
MINIGUN INFANTRY（輕裝步兵）	100	短程	--	INFANTRY BARRACKS	1
GRENADIER（手榴彈兵）	160	短程	--	INFANTRY BARRACKS	2
ROCKET SOLDIER（火箭炮兵）	300	中程	--	INFANTRY BARRACKS	3
ENGINEER（技師）	500	--	--	INFANTRY BARRACKS	4
HUMM-VEE（GDI吉普車）	400	--	輕型	WEAPONS FACTORY	5
APC（裝甲運兵車）	700	短程	重型	INFANTRY BARRACKS,WEAPONS FACTORY	6
MEDIUM TANK（中型坦克）	800	中程	重型	WEAPONS FACTORY	7
MRLS（流動火箭發射器）	800	長程	輕型	WEAPONS FACTORY,ADV.COMM.CTR	8
MAMMOTH TANK（重量級坦克）	1500	中／短程	重型	WEAPONS FACTORY,REPAIR FACILITY	9
ORCA（垂直升降戰鬥機）	1200	長程	輕型	WEAPONS FACTORY,HELIPAD	10
MCV（流動建築要塞）	5000	--	中型	WEAPONS FACTORY,ADV.COMM.CTR	11
HARVSTER（「金錢」龜車）	1400	--	重型	WEAPONS ENGINEER（技師）FACTORY,REFINERY	12

「GDI」BUILDING 進化表



「GDI」BUILDING 簡略表

部隊	費用	用電量	裝甲	先決條件	索引編號
CONSTRUCATION YARD（大本營）	--	--	輕型	--	1
POWER PLANT（核電廠）	300	--	輕型	CONST. YARD	2
ADVANCED POWER PLANT（大型核電廠）	700	--	輕型	COMM.CENTER	3
INFANTRY BARRACKS（「亞兵哥」訓練場）	300	10	中型	POWER PLANT	4
GUARD TOWER（機槍防衛塔）	500	10	輕型	INFANTRY BARRACKS	5
ADVANCED GUARD TOWER（飛彈防衛塔）	1000	20	中型	COMM.CENTER	6
REFINERY（「金錢」龜車秘密工廠）	2000	40	中型	POWER PLANT	7
SILO（能源儲存庫）	150	10	輕型	REFINERY	8
COMMUNCATIONS CENTER（「戰術」衛星雷達站）	1000	40	中型	REFINERY	9
ADV. COMM. CENTER / ION CANNON（「戰略」衛星雷達）	2800	200	重型	COMM. CENTER	10
WEAPONS FACTORY（大型武器工廠）	2000	30	中型	POWER PLANT	11
HELIPAD（直升機場）	1500	10	中型	INFANTRY BARRACKS	12
REPAIR FACILTY（機械維修站）	1200	30	輕型	POWER PLANT	13
SANDBAG BARRIER（沙包牆）	50	--	輕型	CONST. YARD	14
CHAIN LINK BARRIER（鐵絲網）	75	--	中型	CONST. YARD	15
CONCRETE BARRIER（混凝土牆）	100	--	重型	CONST. YARD	16

「NOD」部隊進化表



「NOD」部隊簡略表

部隊	費用	射程	裝甲	先決條件	索引編號
MINIGUN INFANTRY(輕裝步兵)	100	短程	--	HAND OF NOD	1
ROCKET SOLDIER(火箭炮兵)	300	中程	--	HAND OF NOD	3
ENGINEER(技師)	500	--	--	HAND OF NOD	4
RECON BIKE(鐵騎突擊兵)	500	中程	輕型	AIRFIELD	13
NOD BUGGY(NOD吉普車)	300	短程	輕型	AIRFIELD	14
LIGHT TANK(輕型坦克)	600	中程	中型	AIRFIELD	15
MOBILE ARTILLERY(長距離自走炮)	450	長程	中型	AIRFIELD	16
FLAME TANK(火焰坦克)	800	短程	中型	AIRFIELD,COMM.CTR	17
STEALTH TANK(隱形坦克)	900	中程	輕型	AIRFIELD,COMM.CTR	18
MCV(流動建築要塞)	5000	--	中型	AIRFIELD,TEMPLE OF NOD	11
HARVSTER(「金錢」龜車)	1400	--	重型	AIRFIELD,REFINERY	12
MOBILE ROCKET LAUNCH SYSTEM(流動火箭發射器)	800	長程	輕型	AIRFIELD,TEMPLE OF NOD	8

「NOD」BUILDING 進化表



「NOD」BUILDING 簡略表

部隊	費用	用電量	裝甲	先決條件	索引編號
CONSTRUCATION YARD（大本營）	--	--	輕型	--	1
POWER PLANT（核電廠）	300	--	輕型	CONST.YARD	
ADVANCED POWER PLANT（大型核電廠）	700	--	輕型	CONST. YARD	2
HAND OF NOD（「亞兵哥」訓練場）	300	10	中型	POWER PLANT	4
REFINERY（「金錢」龜車秘密工廠）	2000	40	中型	POWER PLANT	7
SILO（能源儲存庫）	150	10	輕型	REFINERY	8
COMMUNCATIONS CENTER（「戰術」衛星雷達站）	1000	40	中型	REFINERY	9
REPAIR FACILTY（機械維修站）	1200	30	輕型	POWER PLANT	13
SANDBAG BARRIER（沙包牆）	50	--	輕型	CONST.YARD	14
CHAIN LINK BARRIER（鐵絲網）	75	--	中型	CONST.YARD	15
CONCRETE BARRIER（混凝土牆）	100	--	重型	CONST.YARD	16
TURRET（地對地炮台）	600	20	中型	HAND OF NOD	17
SAM SITE（地對空飛彈發射台）	750	20	重型／輕型	HAND OF NOD	18
AIRFIELD（飛機場）	2000	30	重型	REFINERY	19
OBELISK OF LIGHT（高能量鐳射炮台）	1500	150	中型	COMM. CENTER	20
TEMPLE OF NOD（NOD神殿）	3000	150	重型	COMM. CENTER	21

TILK碧海來的少女



今期我們會繼續上期的攻略部份，為大家送上序章後段以及第一、第二章的故事，另外亦會補足一些未有在上期提到的遊戲系統，希望能有助各位對這遊戲的攻略。



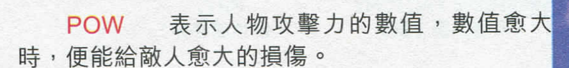
TEXT：J.J
ILLUSTRATION：小虎

遊戲中各項能力值的內容



HP　表示人物的耐久力，當這數值變成0時，該人物便會因戰鬥不能而從版面上除去。

SP　類似MP的數值，各人物可藉着消耗這數值而使用各種特殊攻擊。



POW　表示人物攻擊力的數值，數值愈大時，便能給敵人愈大的損傷。

DEF　表示人物防禦力的數值，數值愈大，被攻擊時所受的損傷便會愈小。

AGL　表示人物敏捷度的數值，數值愈大，在受到敵人攻擊時便會愈易避過。

777　表示人物運氣強弱的數值，數值愈大，受到敵人攻擊時便會愈容易反擊

EX　表示人物現有的經驗值，每當累積至100便會提高一個等級。

各種防禦方針的用途

「普通にしててね」　沒有能力值變動的基本姿態

「攻めるぞ！」　以攻擊為主的姿態

「守るぞ！」　以防守為主的姿態

「目には目を！」　雖然在攻守方面都會變弱，但就能較易避過敵人的攻擊

「気をつけろ！」　雖然防禦力會降低，但就能較易避過敵人的攻擊

「玉砕かくご！」　一種除攻擊外放棄一切的姿態

「ジッとたえろ」　總之就是不斷的忍耐，一種可增強防禦力的姿態

「刃には刃を！」　雖然可在不降低攻擊力的情況下提高反擊率，但就會令防禦力減弱

「しぶとくいけ」　一種完全採取防守的姿態

「闘志を燃やせ！」　？？？

遊戲中會出現的各種異常狀態



「腹痛」　由於肚子痛，HP會每回合的減少，可使用道具「レーズン」來回復



「弱氣」　由於受到精神上的傷害，能力值會暫時降低、可使用道具「チェリー」來回復



「混亂（パニック）」　因陷入混亂狀態，暫時會不能使用特殊攻擊、可使用道具「クルミ」來回復



「驚慌（ショック）」　因為太驚，暫時會不能使動、可使用道具「ピーナッツ」來回復



「恐慌（ぐったり）」　由於受到更強的衝擊，暫時不能作任何行動、可使用道具「ブルーベリー」來回復



「絕不調」　全身也感到不適，不單能力值會降低，HP也會每回合減少、可使用道具「マロン」來回復



「貧血」　因血氣不足而不能使動，而且HP更會每回合的減少、可使用道具「アーモンド」來回復



「中地雷（えんがちょ）」　因為踏了不應踏的東西，所以會令附近同伴的能力值降低

© TGL 1997



STAGE 7 雨中之激鬥

在杜卡利山上，積古質問古魯斯為何要離開撒古團，並問他肯不肯再次加入，而古魯斯則表示自己在撒古團的時候只是個目中無人的小子，對一切事都只會以暴力解決，甚至想過去搶奪積古的領導地位，不過比利卻勇敢地和他戰鬥到底，更在戰勝後和他握手言和，這令古魯斯感到自己徹底的敗了，亦從此與比利成為了好朋友。積古聽了這番話之後亦知古魯斯不會回心轉意，於是便決定和他作一了斷。

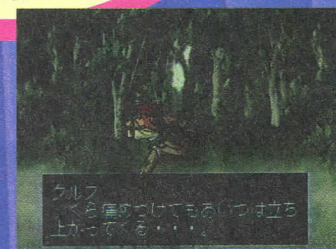
這一戰是遊戲初期較難玩的一版，因為可使用的人物就只有古魯斯一人，在裝備畫面的時候，應盡量把所有提高防禦力的裝備品交給他，然後便採取邊戰邊退的方法，設法利用圖版上寶箱的物品來回復戰鬥中的損傷，幸好這一戰的勝利條件並非是要將敵人全滅，只是要你捱過12回合便可過版。 就竟然聯想到這些水母會否美味……於是大伙兒就這樣來到了海邊，但當看到這裏的水母時，卻感到牠們似乎是在逃避某些東西而來到海邊的，這時美莉露竟然真的將家裏的煮食工具帶來，於是大家便開始在海邊和水母「開戰」。

這版的目的是將所有水母打倒，所以若想取得所有寶物的話，便要在剩下一匹水母時留手，讓各人前往打開寶箱。戰鬥結束後，在不好意思拒絕的情況下，眾人終於也要喝下由美莉露弄出來的水母湯，但結果發現其實味道並不算差……跟着比利突然聽到從海上傳來了一陣歌聲，只是其他人全部都聽不到，而且更取笑比利所聲到的是幽靈的聲音，但天真的美莉露卻信以為真，興奮得當場暈倒（變態的？），結果要大家將她送回家中，而大家則取了「蝌蚪（おたま）」作為記念品。









STAGE 8 打倒撒古團

在劇戰之後，古魯斯總算是支撐下來，不過他這時已顯得相當疲倦，單是要站起來亦相當不容易，積古再次問古魯斯肯不肯再度加入，而古魯斯則堅決地拒絕了，這時比利等人剛好趕到，積古決定不再放過比利，和手下們一起向他們作總攻擊。

這一戰除了之前對付過的撒古團成員外，積古亦會親自動手，他是一位在各方面能力都較為平均的人物，但因為敵人的總數多而集中，所以應在版面開始後將同伴集中起來，利用比利為中心排成十字陣，以便在每回合開始時能得到回復效果，另一方面因小琪和比利並排時可以互補HP，所以要盡量為她保命。

積古戰敗後，除了露兒及艾力外，撒古團的人都四散逃掉，雖然比利想和他握手言和，但積古卻未能接受自己的失敗，最後更很苦惱地跑掉……

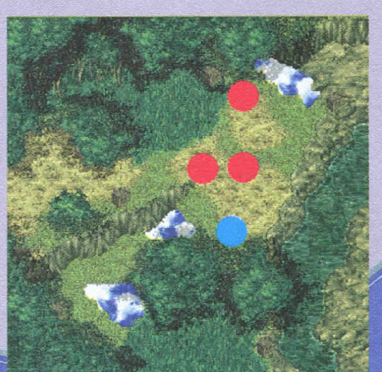
過版後，各位可得到記念品「沾滿泥濘的鏈子（泥だらけのクサリ）」。



ビスケット×3
スダリオ
キャラメル













STAGE 9 衝出黑暗

在杜卡利山附近的一個礦坑內，露兒遇上了一台神秘機械人而四處逃避，心中暗叫積古快去救她……

晚餐時份本來是比利最開心的時間，但這天晚上他卻顯得悶悶不樂，原因是他仍很在意積古的事，這時露兒的父親艾特卡來到比利的家通知迪古女兒失踪的事，迪古於是便和艾特卡一起去了杜卡利山加入搜索隊的行列，比利的母親瑪娜接着將這件事告知比利，他聽後覺得露兒很可能是因為去了找尋積古才會失踪，感到自己對此事要負上很大的責任，於是便想離家到杜卡利山找她，但瑪娜卻不准他去，於是比利便説想睡覺，待瑪娜睡了後才靜靜的偷走出去（其實在他離開時瑪娜已醒來，所以算得上是得到了準許的）。

到達杜卡利山時，比利遇上了同樣因擔心露兒而走了出來的阿科、柏古、古魯斯及艾力，其中古魯斯在拜托了比利去找回露兒後，便一個人去了找積古回來，至於比利等人則愈走愈害怕，這時阿科從袋裏拿了一個人力發電的電筒出來，只是光度不足之餘更會令使用者很倦，最後大家還是就這樣去了山上的礦坑。

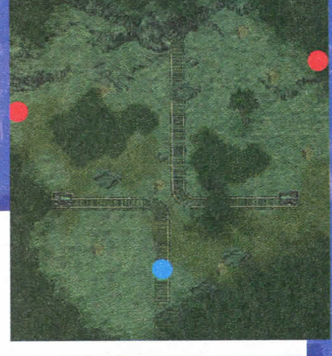
在這一戰中，古魯斯不會參戰，反而是之前曾交手過的艾力會成為同伴，可以填補了古魯斯「擋箭牌」的地位，至於這一版的目的是前往礦坑的入口，當到達該處時便會過版。

敵增援

A TURN 3　シニガミ×2
B TURN 6　ノスフェラトゥ×2

版面中可取得的寶物一覽

チェリー×2
クラップの実
ビスケット×2
ポルカドット
スパイクシューズ











STAGE 10 鋼鐵之怪物

當比利他們到達礦坑時，古魯斯在海邊找到了一言不語地望着大海的積古，當古魯斯通知他有關露兒失踪的事後，他開始對古魯斯説出自己年幼時的經歷……「我老頭子在我還未懂事時就已經死了，而母親亦因為老頭子的死而令病情惡化，不久之後亦離我而去，之後我雖然被叔父收養，但他其實只是想謀奪老頭子剩下來的少許財產，且更在錢到手後便將我趕走……結果大家都是離我而去，只剩下我一個人。」然而古魯斯以一句説話將積古的想法推翻了「你也沒有問我為何會來這裏吧？」……

在礦坑入口的前面，比利們正因為裏面漆黑一片而不敢進入，在多次向裏面呼喊後，他們總於聽到露兒回應的聲音，但她卻叫比利不要這麼大聲地叫，眾人於是進入礦坑內了解是甚麼一回事，原來她説有一台怪物在礦坑外徘徊，令她不敢離開，但柏古卻反過來取笑露兒自己就是那怪物，令她怒不可遏地與柏古吵起架來，最後更引來了露兒口中所説的那台「怪物」，眾人雖然能及時逃出礦坑，但為了顧及再也走不動的阿科，結果還是要在礦坑外與它決戰。

露兒在這一版會加入成為同伴，而敵人方面則只有那台機械人，所以只要在版面開始時分散各人去收集寶箱的話，很快就能再集合兵力將那機械人打倒。

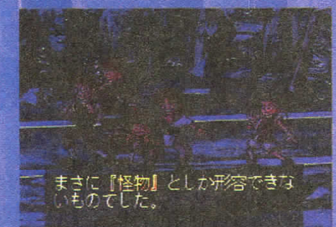
打倒這機械人後，迪古剛好來到，他對於那台機械人似乎相當在意，而在比利送露兒回家時，積古出現在大家的面前，露兒更立刻衝前緊抱着他，而大家亦不好意思再打擾他們了。

過版後，可得到記念品「光1號（ひか～る１号）」

版面中可取得的寶物一覽

クラッカー
ゲラゲラ玉×2
ライオンゴールド
ビスケット×3
ヨーグルト













第一章　秘寶之傳說

STAGE 11 機密回收指令！

這天早上在比利他們的秘寶基地內，阿科正因為看見昨晚的機械人而興奮得還在說過不停，令比利他們都沒時間討論這天去甚麼地方玩了，最後各人還是將決定目的地這任務交了給比利負責，當他想到可去附近的小島玩玩時，菲力和艾力突然出現，表示很想和比利他們到小島探險，覺得有點不對勁的柏古在多番追問之下，才問出原來菲力知道那島上曾有一座貴族的大屋，所以他想看看會否能找到寶物，然而阿科卻在這時提出想回到杜卡利山研究一下那台機械人，希望能令自己也製造一台相同的東西出來，這時你要替比利決定如何渡過這天，而在下則選了幫阿科的忙（よし、フォンを手伝おう），各人亦算支持這決定，菲力本來是不大想去的，但最後亦加入比利的行列了。

這一版會再次使用之前再版所用過的地圖，至於人物方面則增至7人可用，可算是很安全的，而這版的過版條件是回收所有寶箱，其中右下方那個會較難發現，不過大可在消滅所有敵人後才着手掃場。

再次到達礦坑入口附近後，阿科找回了昨晚那機械人的殘骸，打算自己亦製造一個出來，並詢問各人認為怎樣才算有型，比利提意弄成西洋騎士般，但大家都覺得這樣的機械人太常見，這時柏古提起曾在他爺爺口中知道東方有一種稱為「侍」的戰士，阿科聽後亦覺得不錯，於是便回家找書參考。

過了數天後，阿科帶着一個大木箱去了秘密基地，裏面正是裝着他自己設計的機械人，但那東西卻和其他人心目中的「有型」有很大差異，而且這傢伙更隨即就自爆了（美莉露還以為這是煙花……）。

過版後，會得到記念品「殘骸」。



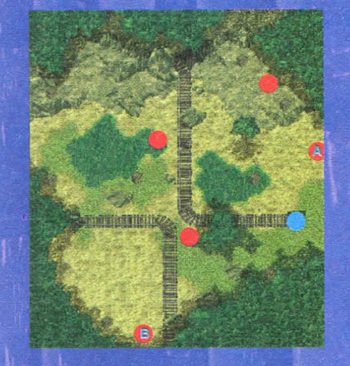
敵增援

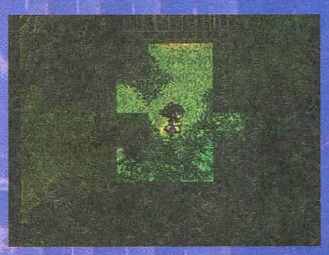
A　TURN 6　シニガミ×2
B　TURN 10　シニガミ×2

版面中可取得的寶物一覽

アーモンド
タールボトル×2
ガラス玉
シルクミトン
レッドスカーフ
煙幕爆弾×2









STAGE 12 無人島上陸作戰

在比利他們所住的島嶼南面，有一個細小的無人島，雖然以往有某大國貴族的別墅，但現在就毫無生氣，不過比利他們就似乎很有興趣到這個無人島探險，但考慮到美莉露及菲力而不能用游水的方法到達對岸，想用小艇又沒法運到海邊，正當大家感到束手無策時，小琪突然出現，她提意大家可利用每天潮夕漲退的時間，經兩個島之間形成的淺灘前往小島，本來就想去小島的菲力對這建議自然是大力贊成，於是大家便開始前往兩個島之間最接近的地方，而美莉露就認真地作熱身運動……

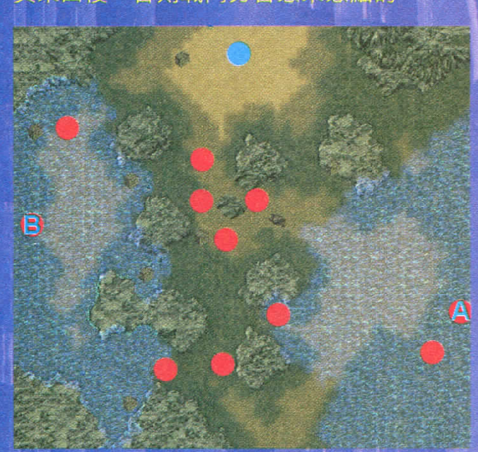
這一版的目的是走到對岸的岸邊（一到達地圖最下方便會過版），而因為地形關係，大部份同伴的移動力都會很低，這時可利用小琪在淺灘上高移動力的優點，否則想收集所有寶箱會花去很多時間，另一方面，這版的敵人有些是可令人陷入麻痺狀態的，這時候最好能使用適合的道具來回復，否則戰鬥力會愈來愈細的。

敵增援

A TURN 4　イソトリダマシ×2
B TURN 8　ロバーフィッシュ×2

版面中可取得的寶物一覽

ピーナッツ×2
ミルク
フェザーブーツ
クルミ
ブルーベリー
虹色の貝殼







STAGE 13 被遺忘的島

渡過淺灘後，比利他們到達了旁邊的無人島，雖然眼前所見的同樣是森林，但看起來就總是有點不同，這令大家開始懷疑這島上是否會建有別墅，但柏古卻十分堅持，因為他的爺爺以往曾多次被當時的貴族邀請來到這島上，原來柏古的爺爺費迪年輕時過了二十多年的冒險生涯，後來成為了這島上的富豪，因此一直也是令柏古引以自豪的，大家都相信費迪的話，決定到島內找出這別墅（菲力最希望能找到寶物……）。

這一版的敵人不多，只有6隻青蛙，牠們的特點是敏捷度很高，所以在攻擊時最好能使用命中率較高的特殊攻擊，同時切記在攻擊時要留下一隻活口，以便其他人物可前往取得寶箱內的寶物，但要留意這一版只會進行16個回合，所以取寶箱的人不可太遲出發。

版面中可取得的寶物一覽

リンゴジャム
ゴールデンハーフ
ハチミツ
チョコレート
コンペイトウ
タルト
ヨーグルト



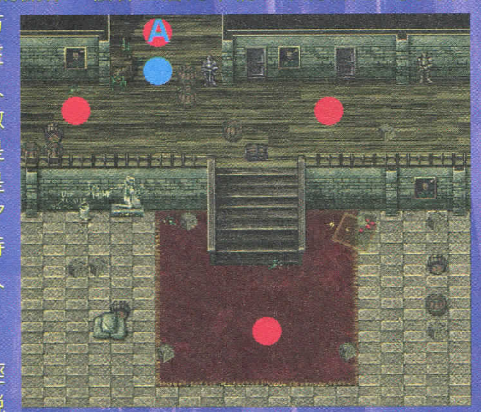


STAGE 14 逃出海賊館

過版後，比利等人終於找到了別墅，但當看見別墅殘舊的外觀時，柏古一時口快想說或許會有鬼出現，幸好比利及時阻止技沒有被美莉露聽到，而當大家想進入別墅中的時候，小琪卻表示看見窗邊似乎有人影經過，而大家亦發現別墅的門並沒有被藤枝纏着，但在好奇心驅使下，還是小心翼翼地進入了別墅之中。

進入別墅後，比利聽到房間內有數人在談話的聲音，而且那聲音大得連門外也能清楚聽到，在這班人的對話中，其中一人是自稱為船長的，所以阿科便聯想到這班人有可能會是海賊，跟着比利打開了門偷看，看見有三人在房間內看着一張地圖般的物體，而這班人應該就正是傳聞最近在島的附近出沒有海賊，而他們所看的是張藏寶地圖，這時小琪突然叫比利幫她從海賊手上將地圖搶過來，這話當然就把大家嚇了一跳，小琪看見大家也不敢去搶，於是一個人打開了門搶走了半張地圖，比利他們當然亦就被海賊們發現了，阿科及時放出煙霧彈阻礙了海賊，但想逃出這別墅仍不是這麼容易的。

這一版因地形的關係，樓梯上層的木桶一帶將會是主要的戰場，戰鬥時應將防禦力最高的人放在前方，並讓其他人應付後方出現的敵增援，要注意的是這版的勝利條件是打敗所有「マチアキ」，所以在戰鬥時必須留下這種敵人的活口才可。



逃離別墅後，阿科擔心會否已經潮漲，但小琪卻說可以放心，而大家果然成功趕得及撤退。

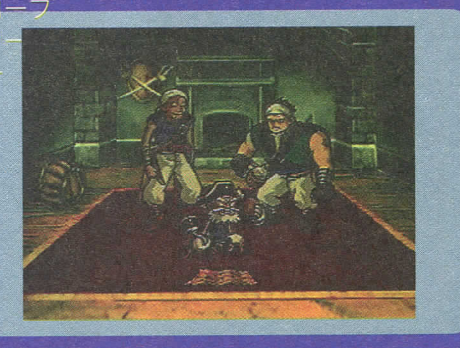
過版後，可得到記念品「金之門鎖（金のドアノブ）」。

敵增援

A TURN 6　　ルーベンス×2

版面中可取得的寶物一覽

フルーツドロップ
スターシルバー
煙幕爆弾
チェリー
指ぬきグローブ
ブルーベリー
クラッカー



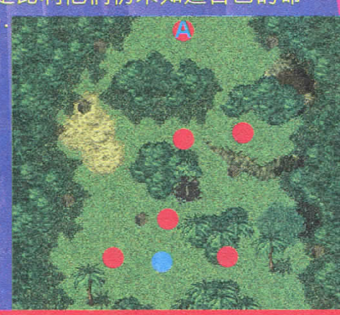




STAGE 15 大追踪

這一版會在逃離別墅後馬上進入戰鬥部份，開始時的對手只有一些普通海賊及青蛙，但到了第8回合時，海賊的幹部亨利（ヘンリー）及奧士達（オイスター）會從圖版上方出現，亨利的特點是動作敏捷，而奧士達則有很強防禦力及很高HP，除此之外，亦要留意這一版的過版條件是讓任何隊員到達圖版上方，所以在未取得所有寶箱時，戰鬥或移動均要多加小心才可。

打敗敵人後，比利他們終於也到達了海邊，但這時卻已經開始了潮漲，而海賊們亦愈追愈近，幸好小琪在最後一刻發現了一條仍可走得過的路，而從後追上來的海賊，則被一道神秘的聲音阻礙了他們的前進；比利們逃到安全的地方後，開始追問小琪如此執着取得地圖的理由，原來那地圖是指示了秘寶「托斯馬迪（トゥプシマティ）」所在地的，只是比利他們仍未知道自己的命運從這天開始是出現了很大變化的。



敵增援

A　TURN 8ヘンリー、オイスター

版面中可取得的寶物一覽

カイカイ玉
ブルーベリー
マロン
ちいさな貝殼×2









第二章　往冒險之島！

STAGE 17 甲魚之島

這天比利比平常早起了很多，原因是他打算和幾位好友一起露營，瑪娜則不斷提醒比利看看他有沒有忘了帶的東西，同時把最近經常遲起身的迪古叫醒，迪古起床時雙手都被紗布纏着，他解釋是晚上不小心被門夾傷的，比利亦沒有再追問下去。

時間暫時回到了昨晚的海灘上，這時小琪正解釋那藏寶圖的重要性，原來裏面記載了6塊翡翠石板（エメラルドタブレット）的所在地，當全部取得後，便可找到諸神放棄人類回到天界時留在海底宮殿中的寶物「托斯馬迪」，雖然大家都覺得這個只是傳説，但既然出現了藏寶圖，亦有海賊打算前往尋找，想到海賊有可能將秘寶用在壞事之上後，比利亦覺得有必要加以阻止，因為阿科想到只要先取得其中一塊翡翠石板便能令海賊束手無策，所以比利便提意一起説去露營，以免令家人擔心。

出發後的比利去了約定的地方和其他人會合，阿科更帶來了一部相機拍下了全家幅，不過露兒雖然帶了積古前來，但他最後仍是不肯和比利他們同行。

這次阿科造了一艘橡皮艇，因此各位可從地圖上選擇在甚麼地方登陸，而在下則選了從島的背後登陸（島の裏がわから上陸だ！）。

登陸後，小琪拿起地圖來看，發現了一個像魚一樣的記號，這時菲力剛好被一條古怪的海洋生物追着，而牠們更向比利這邊攻來了。

從這一戰開始，可選用的人物會超過8人，但每次能出戰的人物卻最多只能有8人，除了比利和小琪是硬性規定要出戰之外，其餘的人物是可自由選擇的。

這版的敵人中，甲魚是很難應付的，因為牠們的攻擊力及防禦力都很高，但相應地亦有着很高經驗值，雖然用特殊攻擊可以很快消滅牠們，但若能用普通攻擊增加攻擊次數的話，最後是能提高較多等級的。

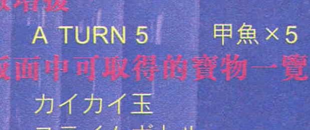
至於其他敵人方面，由於牠們只會在你接近時才開始行動，所以初期大可放心對付甲魚，之後才慢慢的收拾牠們及收集寶箱。

敵增援

A TURN 5　　甲魚×5

版面中可取得的寶物一覽

カイカイ玉
スライムボトル
手鏡
フルーツドロップ×3
クルミ
虹色の貝殼























STAGE 19 山頂大作戰

甲魚們受到意想不到的攻擊後，開始從海灘逃到海裏去，不過比利他們亦覺得把原本在這裏生活的甲魚趕走並非一件好事，因此內心亦感到很難受，這是柏古說在附近發現了一個滿是甲魚骸骨的地方，小琪則說這裏其實是甲魚的聖地，所以牠們才會如此拼命地對付外來的人，這時大家突然想到那墓地應該就是地圖上顯示的翡翠石板所在地，而比利則對着無人的大海低聲地說「對不起……暫時要借下你們這重要的東西，但我一定會歸還的……」。

在海賊的巢穴這邊，古勒船長正因為被比利們早一步取下了翡翠石板而大發雷霆，雖然另一位叫卡斯的人提意可直接將這些小子解決掉，但古勒就只想堂堂正正地將石板取回，於是他決定兵分兩路，一面追截比利並一面利用手上的半張地圖找出其餘三塊石板。

接下來各位又要在地圖畫面上選擇探險的地方，而在下則選了前往最北的島（一番北にある島に渡ろう！）。

當前往島上的骷髏記號位置時，大家談起托迪馬斯的事，而比利亦發覺驅使自己尋寶的最大原動力其實是好奇心，不過小琪卻提醒各人絕不能保留這秘寶，否則只會引來更多壞人。

這時先走一步的菲力與露兒突然截回，原來他們看見骷髏山的附近有不少海賊出沒，於是比利決定向海賊進行突襲，打算一口氣衝到山頂。

這版的目的是到達圖版上方的骷髏岩石前，戰鬥時大可安心將所有敵人打倒，而由於這裏的地形難以移動，所以應盡量加強比利的防禦力，讓敵人集中攻擊他而令其他同伴不怕受到攻擊。





敵増援

A TURN 4　　ゴードン×2、ハロルド×1

版面中可取得的寶物一覽

- トリモチ爆弾×2
- フラワープリント
- アーモンド×2
- コルセアスカース
- ？？？の手紙
- キャラメル











STAGE 18 憤怒的森林

成功在骷髏岩上找到了翡翠石板後，比利指示其他同伴分散地逃回登陸地點，亨利及奧士達雖然明知會被古勒責罵，但也不得不放棄再追下去，接着你要再選擇下一個探險的地方，而在下則選了前往西面的島（西がわの島に渡ろう！）。

比利他們在島上走了很久很久，大家已經開始有點疲倦，亦很擔心會否在這裏迷路，但小琪仍是很努力地在找尋翡翠石板的所在地，這時突然有數支長矛飛到比利他們的前面，同時有一道聲音說比利他們是惡魔，而森林已經憤怒，要他們盡快離開。

這一版可以分為前後兩個部份，初期你的對手是各種森林中的動物，其中那些老鼠的攻擊力大但守備力奇低，而那些類似雞的敵人則擁有特殊攻擊，由於地形關係，版面初期除非你將各人都躲到下方，否則是很難避得過這招的。

當第4回合開始時，之前曾在杜卡利山礦洞前出現過的機械人會突然登場，而且更是一口氣出現三台之多，這時你只要將其中的撒基魯（ザフキエル）打倒便可過版。

雖然是將機械人打敗了，但大家都不覺得這會是那些海賊造出來的東西，只感到事情變得愈來愈神秘，這時一位髮形很像柏古的少女出現在眾人面前，原來她就是之前那把神秘聲音，她確定比利他們不是惡魔的同黨後，更認定小琪是神的使者，所以便將各人帶到森林中的聖地，在交下翡翠石板後，那少女便變成小鳥飛走了。



過版後，各位可得到記念品「白色羽毛（白い羽根）」。

敵増援

A TURN 4　　ザフキエル×1

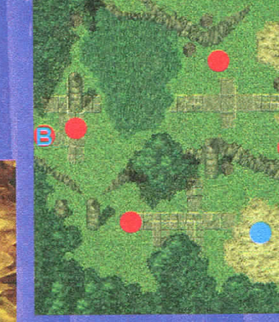
B TURN 4　　オファニム×2

版面中可取得的寶物一覽

- タールボトル
- リンゴジャム×2
- トラのワッペン
- スダリオ×2
- チョコレート
- ホープダイヤ

















STAGE 16 靈木之森林

比利他們最後來到了東面小島之上，然後更馬上進入密林找尋翡翠石板，但因為地圖上只有一個樹木般的記號，所以大家一時間都無法找出正確的位置。

這版的目的是將所有寶箱打開，所以戰鬥時不用太過心急，倒是這裏新出現的敵人「テンタクル」很難應付，因為被牠們擊中的人往往會陷入各種不良狀態，最好能盡快以特殊攻擊解決掉。除此之外，要注意在第10回合時出現的兩匹「カラミティ」攻擊力極強，隨時可一擊幹掉一名同伴。

當戰鬥結束後，比利向樹林內的靈木重重一擊，將翡翠石板打到地上，不過他亦感到這樣做不對，所以事後亦馬上向該靈木道歉。

隨着取得這塊石板，比利他們在島上的冒險亦告一段落，接着他們齊集在海邊談論今後的事，大家都知道海賊開始會將目標指向他們，但大家都很有信心繼續保護手上的翡翠石板，並一起渡過露營的最後一個晚上。



敵增援

A TURN 10　　カラミティ×2

版面中可取得的寶物一覽

ピーナッツ×2
レーズン×2
ビスケット×2
クラップの実
ビーズのお守り





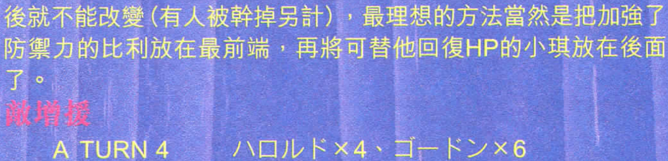


STAGE 23 防衛秘密基地

在離比利所住的島有一段距離的海面下，有一艘神秘的潛水艇，裏面的指揮官正向其部下説一個流傳了很久的神話：「曾在終結時，大地受到了咀咒，這地方是不會再有機會成為樂園的，但為了我所愛的兒子貝路，以及為了我回來之日，我作了約定之印，那是會產生無限、會產生結局之物……」，不過這位指揮官卻似乎是位相當無理的人，因其部下只是送上的茶熱了0.2度，就被他認為是有反叛之心……

從露營歸來後已過了兩天，比利他們又再像平常一樣和聚集起來，但就因為海賊毫無動靜而感到很傷腦筋。這時菲力很着急起來到眾人面前，告知大家海賊正打算向比利們的秘密基地進攻，但他不小心一跌下，眾人發現他身上多了不少錢，原來菲力不久前曾被海賊們捉走，他為求自保便帶了亨利他們去比利的秘密基地，不過因為古勒船長的性格關係，他並沒有馬上將翡翠石板帶走，反而留下口訊通知比利準備迎接他們的攻勢。

這一戰的特點是戰鬥開始時並不會馬上有敵人出現，他們會直到第4回合開始才會現身，各位可利用這段時間先行收集部份寶箱（但要注意敵人的主隊是從圖版左方出現的），另外亦要設計應戰的方法，因為小屋上的幾位同伴只能經左方的路到達地面，右方的路是不能到地的，但左方的路只能容得下一人，所以排好了的次序在開戰後就不能改變（有人被幹掉另計），最理想的方法當然是把加強了防禦力的比利放在最前端，再將可替他回復HP的小琪放在後面了。



敵增援

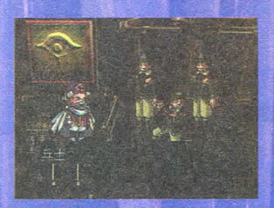
A TURN 4　　ハロルド×4、ゴードン×6
B TURN 4　　ヘンリー×1、
　　　　　　グラッツ×1
C TURN 4　　オイスター×1



版面中可取得的寶物一覽

ドーナツ×2
パン
いちごジャム×2
ヒーローベルト
チョコレート

















有買趁手！
《遊戲誌》補購程序——LOGON！

METHOD A——郵寄

PHASE 01 填妥補購表格（影印亦可）

PHASE 02 寫張銀碼足夠嘅支票；抬頭請寫「CINEASTE INTERNATIONAL LTD.」(郵費每本港幣 7.2 元)

PHASE 03 寄嚟《遊戲誌》(地址：香港灣仔駱克道 33 號中央廣場福利商業中心 7 樓；信封面請註明「補購」字樣)

PHASE 04 等收書啦！

METHOD B——《遊戲誌》補購站

補購站A 遊戲誌尊賣店
補購地址：九龍旺角亞皆老街先達廣場G60舖 TEL:2391-1067

補購站B 環球遊戲室
九龍深水黃金商場 38B 舖 TEL : 2728-3023

補購站C 動畫精品專線自助店
香港灣仔東方 188 商場 147 號舖 TEL : 2838-8394

補購站D 振邦電腦電業公司
澳門亞利Y架街 6 號地下 W 舖 TEL : 212187

注意：親臨補購前請先致電各補購站預訂補購期數

《遊戲誌》補購表格

姓名：

年齡：

地址：

聯絡電話：（日間）

（夜間）

郵寄地址：（如與上列地址不同）

身份證號碼：（　）

支票號碼：

補購期數	數量	×	單價	=	金額
		×	$35	=	$
		×	$35	=	$
		×	$35	=	$
		×	$35	=	$
郵費		×	$7.2	=	$
合計					$

郵購地址：香港灣仔駱克道 33 號中央廣場福利商業中心 7 樓；信封面請註明「補購」字樣

備註：
- ◆本刊恕不接受海外補購
- ◆如寄來支票之銀碼與表格上所列補購數量不符，本刊恕不受理，寄來支票將盡快退回
- ◆本刊保留拒絕補購之權利
- ◆如部分期數經已售罄，本刊將不另行通告

《遊戲誌》過往各期遊戲索引
（截至第四十八期）

◆代表該期有刊載介紹文章
◆代表該期曾作詳細攻略

由於本刊不斷地收到讀者查詢本刊過去介紹各遊戲的期數，為方便讀者補購，由今期開始特增設本索引。各位讀者如欲補購本刊過往各期，敬請先致電本刊辦事處查看欲購的期數是否尚有存貨。另，由於本刊辦事處並非門市部，並未備有足夠輔幣找贖，敬請各位在親臨補購時帶備足夠輔幣。

PLAYSTATION

5、33、34、36、41期尚餘少量存貨，欲購從速 每本港幣35元正



RIOT STARS

在芸芸的次世代SRPG　，除了移植自舊世代的遊戲之外，他們頗喜歡以立體多邊形或華麗的畫面作為表現效果，可惜新意就比較欠奉。然而今次介紹的遊戲，很明顯畫面與表現仍然停留於舊世代，但遊戲的創新意念，彌補了遊戲畫面的不足，擁有很強的遊戲性，此子名為《RIOT STAR》。

故事

中世紀時代，是一個龍與妖精存在的世界。在豐盛茂綠的森林裏，有一個叫做『卡拉』（カーラン）的王國，正被侵略的黑影迫近。原因就是另一邊國家—『丁路帝國』（デイール帝國）正不斷侵略其他大陸以圖征服世界，在短短的2年時間內，大部份的國家已被佔領，剩下的就只有卡拉王國能夠苟存。到了這個境地，卡拉王國的軍務大臣決定率領全部9支軍隊向帝國軍應戰。

而那一邊廂，在邊境因護國有功的16歲主角，得到國王的嘉許，被封賜成為第9軍的指揮官，然而當他上任為指揮官的同時，才發現原來第9軍只是一個面臨解散的弱小宮廷軍部隊……

基本操作

	平常操作	作戰時
方向鍵	游標的移動	
○掣	項目、指令、移動的決定	SS攻擊
×掣	指令取消	
△掣	資料顯示	
□掣	敵我顯示	全體總攻擊
R1/ L1掣	地圖移動	
START掣	遊戲開始	







GAME START

遊戲開始時，玩者可以從「中斷DATA」或「MAP DATA」進行，前者是作戰版圖途中的SAVE，每當開啟時會自行DELETE，佔4個BLOCK；後者是在INTER MISSION的SAVE，繼回上次版面的進度，可儲存兩個記憶，每個佔2個BLOCK。而初次或重新開始遊戲時，是需要玩者先設定主角名字的。

INTER MISSION

完成每一場戰鬥後，都會進入INTER MISSION，這裏是給玩者準備下次戰鬥的補給、入城、作育編成與各項設定。

◆移動入城

可以進入城市與戰鬥場地，往城、市長之官、民家和廣場可得到情報、補給、同伴加入或購入士兵，保險屋可以領取在戰事中陣亡的同伴之慰靈金，CASINO則有多種MINI GAME，在那是以賭博贏取代幣，再用代幣換取超強道具，而寵物店可購入MONSTER作為同伴。

◆作育編成

在這　玩者可以用戰事賺取回來的金錢來升LEVEL，增加小隊的各項性質，亦可以增加個別人物的個別能力值以平衡隊伍的戰力。另外亦可在此模式調教隊形陣式，轉換隊長（兩者作戰時均可切換）。還有部隊隊員的增刪，軍隊的重組，道具和裝備的補充，回復隊員的HP等，都是每一場戰事之前不能忘記的重點。順帶一提，當士兵LEVEL到達上限，便可選擇轉換職業，強化士兵，使其屬性多項化。

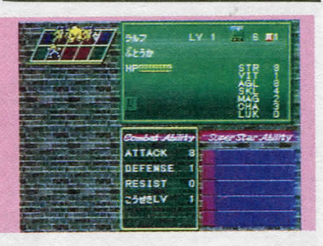








製造商：HECTOR PLAYING INTERFACE
發售日：發售中
價格：6800日圓
容量：CD-ROM
記憶：2~8 BLOCK

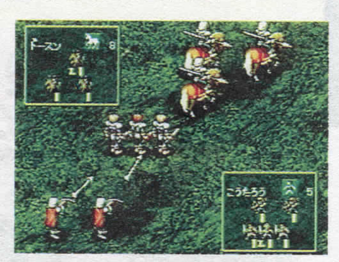


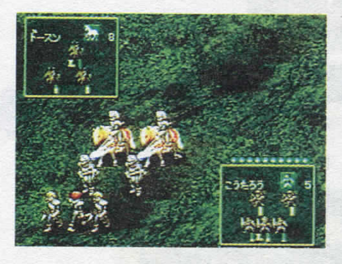
© HECT 1997

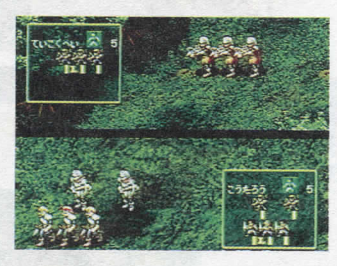
戰鬥法則

在作戰地圖上，敵我雙方是以WAIT TIME形式對戰，每一小隊都有一個待機時間，只要經過一定時間，小隊便可再起動，情況有少許接近《夢幻模擬戰》的系統。而開始時亦可編定人物的出場次序，跟着便可設定角色移動、待機、攻擊與及小隊的配置等。當決定所有指令和攻擊對像後，便會進入戰鬥畫面。攻擊的方式是取決於小隊的排陣組合、地型、又或者小隊　面的人物屬性。與敵方作戰時，雙方的攻擊是可造成連續攻擊化為HIT數，取得對手的玉珠，而當玉珠儲到上限，便可按口掣使出HIT數及攻擊力較大的全體總攻擊，亦可儲起留待下一回合才使用（玉珠的顏色也會影響其攻擊力，如綠色玉珠威力最弱、紅色中等、藍色最大），成為威力更大的SS攻擊。而攻擊方法有正面交鋒的通常攻擊（又分近接攻擊和遠隔攻擊），從對手背後偷襲的BACK ATTACK，又或與同伴夾擊敵方造成包圍攻擊（玉珠數值會立即到達上限），而後兩者均可使命中率及攻擊力大為提高。









勝利條件

一般要求以消滅敵方所有士兵為目標，亦有一些是以抵達目的地為目標，如版圖地方出現「ENTER」字樣或發光的地方時，只要比敵方先行抵達，便可得到情報或道具（也可能是BONUS條件）；出現「DEST」（DESTINATION）字樣時，只要主角到達該地便算勝利；而在出現「ESCAPE」的字樣時，只要部隊到達該處便可逃離版面。此外，游說（說得）中立的同伴，也是重要的一環。





攻略提示

◆城內的情報

除了可取得新同伴外，城內人民的情報，是攻略上極重要的提示，對於作戰有非常大的幫助。

◆屬性相克

一些擅長近接攻擊的角色（劍士、武鬥家）會被一些擅長遠隔攻擊的角色（箭手、魔法師）克制，用兵時要較為小心。

◆移動力提昇

由於戰鬥是講求角色的移動性，所以建議提高每個角色的協調性，即AGL和CHA，使作戰時反擊機會加快。

◆速戰速決

除留意勝利與敗北的條件外，達成BONUS條件亦非常重要，因取得BONUS金額後，對於提昇各人能力值會有很大幫助。



遊戲流程

序章－嵐之中

戰況：一日，紅騎士軍團來境進犯，為了拖延時間，等待救兵的支援，主角臨危受命與同伴對付外來的侵略者，保護國家的邊境。

勝利條件：敵軍全滅

戰敗條件：主角戰死

BONUS：無

戰略技巧：敵軍有1隊3個武鬥家、1隊3個騎兵和2隊3個劍士，合共4組敵人，而建議方法是將左方橋位的武鬥家先行消滅，再穿過森林突襲上方草原的2隊劍士，隨後才收拾山邊的騎士便可。

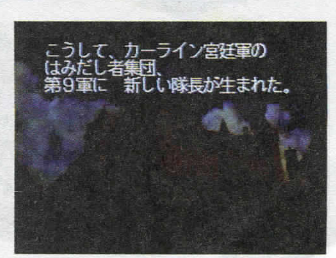












第1章　結成！第9軍

戰事1　FIRST MISSION

戰況：維京族人村莊的食物庫被來歷不明的獸人侵襲，主角與同伴為了保護維京族人的安全，所以第9軍決不可坐視不理。

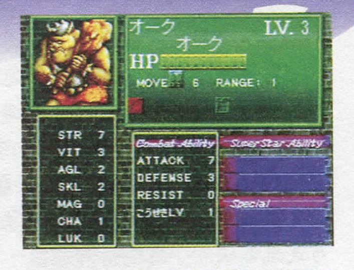
勝利條件：獸人全滅

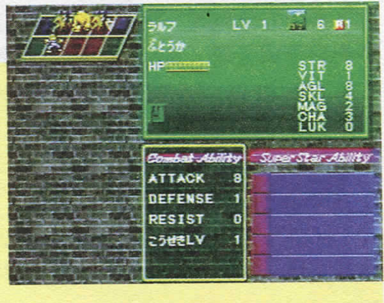
戰敗條件：主角戰死

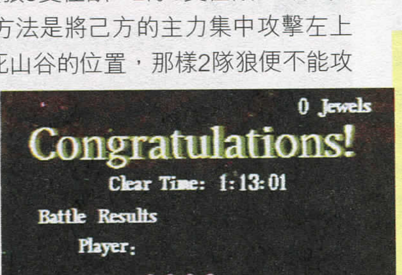
BONUS：1小時內完成該版面，可獲300JEWELS獎金

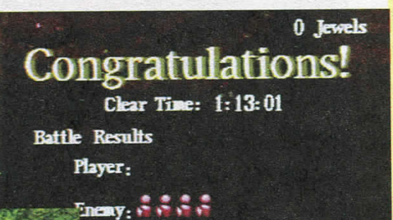
戰略技巧：敵軍有1隊2隻狼3隻怪獸、2隊3隻怪獸、2隊3隻狼，合共5組的獸人，而建議方法是將己方的主力集中攻擊左上方的2隊怪獸，餘下的騎兵封死山谷的位置，那樣2隊狼便不能攻入村莊，消滅狼隊後，跟着會合其餘隊員才攻擊右上方的2隊獸人。完成該版後，地圖上就會多了維京人村莊的位置。



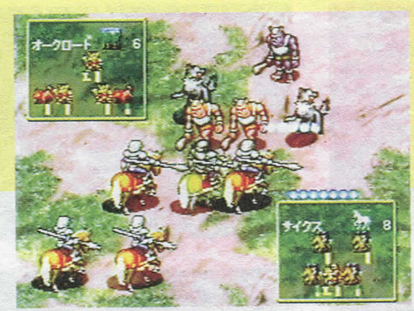












戰事2　前線

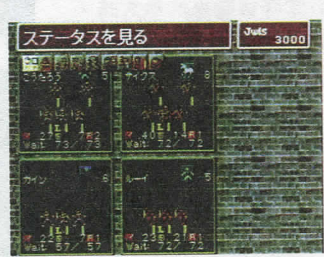
戰況：帝國兵來襲，第2軍奉命在南側的街道守備，而第9軍就被派往到該地支援，攻擊前方的帝國兵，以阻止他們衝破第一重防線為目標。

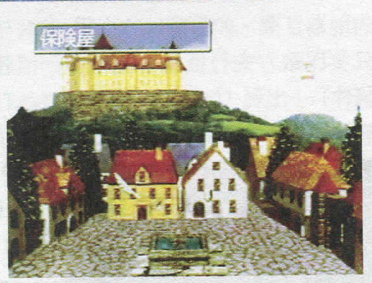
勝利條件：敵軍全滅

戰敗條件：主角戰死

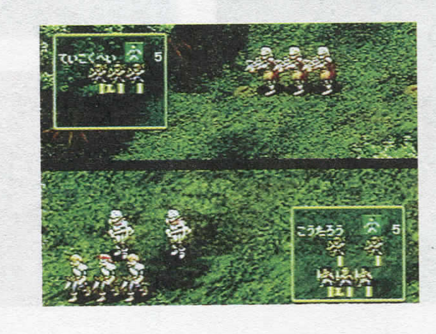
BONUS：1個半小時內完成該版面，可獲500 JEWELS獎金

戰略技巧：敵軍有1隊3個重劍士，1隊1個弓兵3個劍士，1隊2個劍士3個弓兵，2隊3個騎兵，2隊3個弓兵，4隊3個劍士，合共11組敵人。建議方法是沿着版面下方向右移動，引敵方的騎兵和劍士前來，用包圍戰術和BACK ATTACK便可輕易的將他們逐一擊破，唯獨是應付重劍士要比較留心，因為他們防守力很高，不用BACK ATTACK的話，正面攻擊很難以一個回合收拾之，最好方法是使用自軍的騎兵和重劍士擊倒他們。跟着便進攻於版圖右上方的3隊弓兵，只要他們不能使用遠隔攻擊，收拾他們便易如反掌。當完成該版後，就會有女魔法師和維京人加入。











戰事３　救援

戰況：國境內的森林被帝國軍侵佔，還屯駐於該地，第9軍奉命出戰，拯救當地的村民，除此之外，保護村莊和礦洞的完整亦是其任務之一。

勝利條件：敵軍全滅

戰敗條件：主角戰死

BONUS：比敵方先行抵達洞窟與紅色小屋，及確保兩地不被敵軍侵襲，安全度過該版，便可獲500 JEWELS獎金

戰略技巧：1隊5個劍士，1隊5個重劍士，1隊2個弓兵3個重劍士，2隊3個弓兵，3隊3個重劍士，4隊3個劍士，4隊3個騎兵，合共16組敵人。建議方法是先往紅色小屋，引劍士和騎兵前來進攻，將他們一舉殲滅後才攻擊版圖中央的弓兵，跟着便前往洞窟，最後偷襲在軍營屯駐的重劍士和劍士。要注意的地方是能否比敵方先到達紅色小屋與洞窟，因為這會影響日後故事的發展。另外，位於軍營的重劍士是不會移動的，利用此弱點，應付重劍士就不再是難事了。



戰事４　比魯蒂莎的魔女（ベルテイーザの魔女）

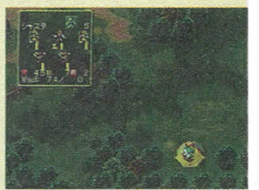
戰況：邊境的警備軍，遭到帝國軍部隊的毒手，全員覆滅，連警備軍陣地亦被佔領，第9軍奉命前往收復失地。可惜，他們仍未知道，率領部隊的大將是擁有很強實力的女魔法師—菲美娜（フエミナ）。

勝利條件：敵軍全滅

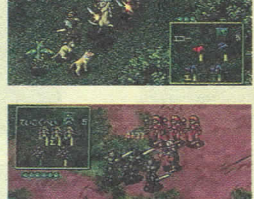
戰敗條件：主角戰死

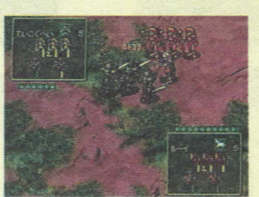
BONUS：2個半小時內完成該版面，可獲800 JEWELS獎金

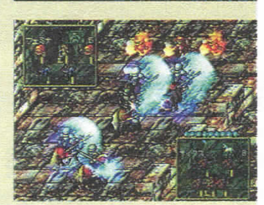












戰略技巧：敵軍有1隊2個劍士，1隊3個重劍士，1隊3個女魔法師，1隊5個重劍士，1隊1個弓兵3個重劍士，1隊2個弓兵3個女魔法師，1隊2個女劍士3個魔法師，1隊1個女魔劍士2個炎之精靈2隻貓，2隊3個女劍士，2隊1個弓兵2個女劍士，3隊3個劍士，合共15組敵人。建議方法是將我軍的魔法師留守在己方軍營，其餘兵力則先進攻在左下方的小城樓，上方的女劍士和女魔法師自會按前來攻擊，但只要用小城樓作根慷地，應付她們並非難事。跟着可召集魔法師前來會合，以快速的手法消滅城堡兩側的弓兵，再用遠隔攻擊收拾城堡門前的魔法師。最後要留意的是鎮守城堡的女魔法師菲美娜，由於地型的關係，我方只可以使用一人前往與他作埋身戰，其餘的同伴只可使用遠隔攻擊，所以埋身搏鬥的重任就要交給騎兵去幹了（當然也要視乎騎兵的狀況而定）。當完成該版後，神秘節箭手便會路過……

戰事５　妖精之森

戰況：卡拉王國的公主與隨從迷失方向於妖精森林內，國王的擔心促使了第9軍前往妖精森林。另一方面，身處妖精森林的公主和其隨從正被怪獸群追殺，性命岌岌可危，而此事更有可能波及妖精森林內妖精們的安全。

勝利條件：敵軍全滅

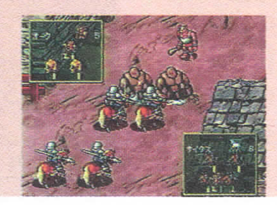
戰敗條件：主角戰死，公主被殺

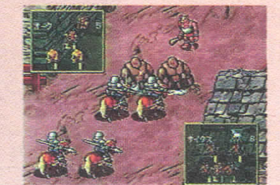
BONUS：2比敵方先行抵達紅色小屋，及確保不被敵軍侵襲，安全度過該版，便可獲500JEWELS獎金。

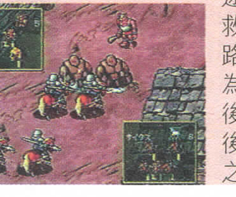












戰略技巧：敵軍有1隊2隻狼，，1隊1隻石怪2怪獸，，1隊1隻炎龍2隻怪獸，1隊5隻怪獸，1隊1隻怪獸3隻狼，2隊3隻怪獸，2隊1隻怪獸3隻炎龍，合共10組敵人。由於人物是分開操作，所以首先要將兩隊人盡快會合，主角一方向下移動，公主一方則向右上移動，只要配合得好，非但可以救回公主，還可將沿途的怪獸一舉殲滅。另外若想取得BONUS，必須拯救妖精族的村莊，但怪獸們會封着通往村莊的必經之路，所以當我軍遇上牠們時，不要主動採取攻擊，因為牠們受到攻擊時會膽怯而一走了之，促使牠們攻擊後面的村莊，那時就真的萬劫不復……。當完成該版後，我軍除可得到公主的近身得力隨從——女魔法師之外，地圖畫面中會多了妖精族村莊。



戰事6　若能完成願望



戰況：從妖精森林剛救出來的公主，打算立即起行前往附近的教堂，雖然大家都不明所以，但是為了保護公主的安全，使她無恙回國，亦唯有一同前往。當抵達教堂附近時，發現大群怪獸正在守着教堂的周圍，為使公主安全進入教堂，第9軍逼不得已也要一戰。

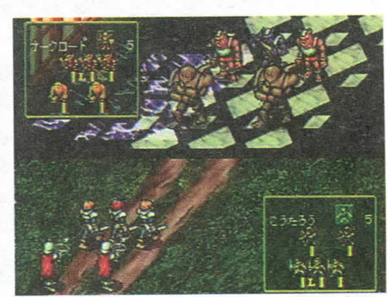
勝利條件：主角進入教堂

戰敗條件：主角戰死

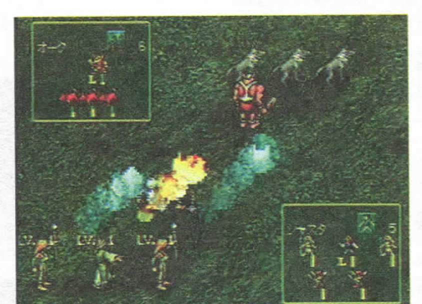
BONUS：敵軍全滅，可獲500 JEWELS獎金；若1個小時內完成該版面，可額外獲得500 JEWELS獎金

戰略技巧：敵軍有1隊4隻怪獸，1隊1隻怪獸2隻液體，1隊2隻石怪3隻怪獸，2隊1隻怪獸，2隊3隻怪獸，3隊1怪獸3隻狼，合共10組敵人。建議方法是將部隊分為兩隊，主角和女魔法師等的一隊，一邊向教堂進發一邊用女魔法師游説森林中的翼龍，其餘的一隊則營救左下方的村莊，相信1小時的時間應已很足夠。











戰事7　新兵器





戰況：當公主趕往教堂後，才知道她的祖父正因病而去了附近的村落求醫。公主為了可以見他一面，第9軍的旅程又再展開。而另一方面，遲遲未能與公主返國的第9軍，被第2軍誤會為叛國者，正被國家通緝。除此之外，公主留落民間的消息被黑騎士軍團得知，欲想對其不利，剛巧給路過的神秘箭手知道，使他亦被捲入這次事件之中。

勝利條件：敵軍全滅

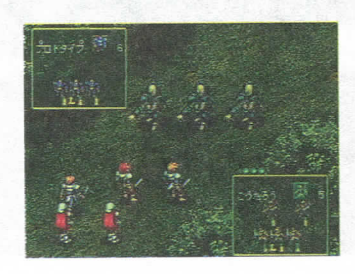
戰敗條件：主角戰死

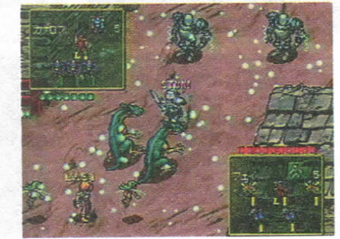
BONUS：2個小時內完成該版面，可獲1000 JEWELS獎金

戰略技巧：敵軍有1隊1個劍士2個重劍士，1隊1個劍士2個弓兵，1隊2個弓兵3個重劍士，1隊3個升級弓兵，2隊3個魔法師，2隊3個弓兵，2隊5個騎兵，3隊3個劍士，3隊3個騎兵，合共16組敵人。而到了戰事後期，敵我相方都有增援，我方有1隊3個弓兵，敵方則有1隊1個魔法師，1隊3個機械人，4隊2個魔法師，合共6組敵人。建議方法是將部隊分成兩組，一組向左上方的村莊進發，另一組則向下方中央山谷的村莊進發，沿途收拾礙事的士兵。完成後便盡快趕回起點會合增援，順道消滅剛出現的敵方增援，集中力量後才應付敵軍的新兵器——機械人。對付機械人千萬不可掉以輕心，因為其戰鬥力和防御力都很高，所以應針對其移動力低的弱點，用擅長遠隔攻擊的魔法師和防御力強、擅長埋身的重劍士出戰便可。當完成該版後，神秘箭手便會加入。









第2章　進擊

戰事1　　發端

戰況：公主失踪事件的一個月後，第9軍的地位並未因此而被人認定，反而被派往輔助第5軍和第7軍的簡單工作，而這次的工作便是伏擊帝國軍的補給部隊。

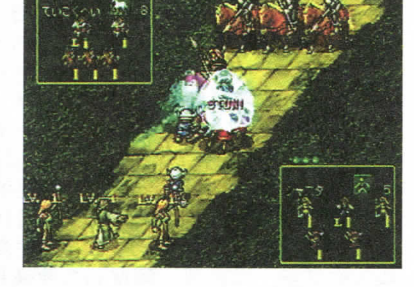
勝利條件：敵軍全滅

戰敗條件：主角戰死

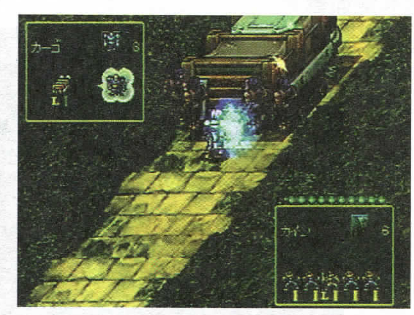
BONUS：無

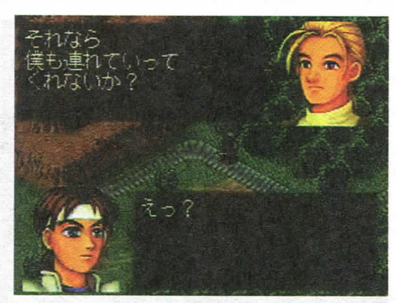
戰略技巧：敵軍有1隊4個騎兵，1隊2個魔法騎兵3個騎兵，1隊1個升級劍士2個劍士2個弓兵，1隊1個重劍士2個弓兵2個女魔法師，2隊5個騎兵，2隊2個弓兵3個武鬥家，3架運兵車，3隊2個魔法師3個騎兵，合共14組敵人。建議方法有二：1.將全軍力量移往右方中央的石坂路，截擊前往上方的魔法騎兵和運兵車，使他不能放出機械人；2.留守山後，待他們上來便將之逐一擊破。至於餘下的部隊，就要採取主動攻擊他們。當完成該版後，便會救出少年薛尼卡（セネカ），更得知帝國軍已進佔兵器工場的情報。



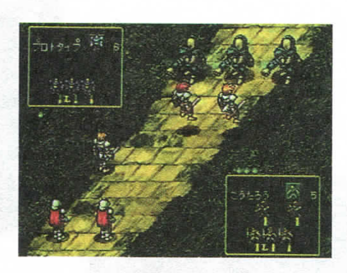




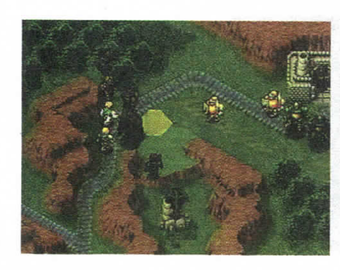


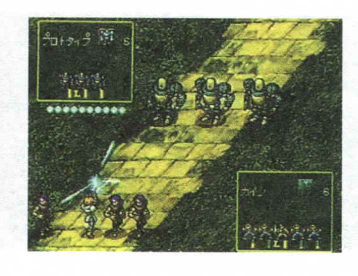












戰事2　　研究所

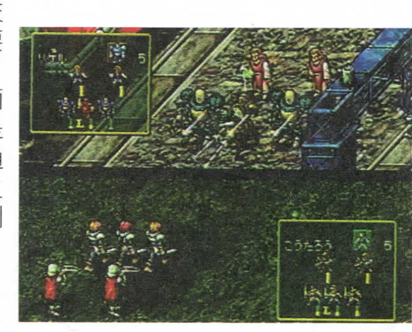
戰況：為了確保徹底摧毀帝國軍的補給地，使第5軍和第7軍脫離險境，面對龐大的機械軍團，面對進退兩難的第9軍，到底有沒有勝算呢？

勝利條件：主角進入右上方的兵器工場

戰敗條件：主角戰死

BONUS：無

戰略技巧：1隊1個重劍士1個魔法師2個機械人，2隊3個重劍士，3隊3個騎兵，4隊3個機械人，8隊3個劍士，合共18組敵人。若要在這版中到齊所有工場，取齊所有的道具，相信可能性不大，只選擇兩間工場的話還可以，一是選擇左方和中央的，一是選擇中央和右下方的，切忌將部隊分得太散。較好的方法是以山谷作掩護，引動各類型士兵前來進攻，將其一舉殲滅。最後要留意的便是鎮守兵器工場的重劍士，由於地型的關係，只可以使用一人前往與他作埋身戰，其餘的同伴只可使用遠隔攻擊，所以埋身搏鬥的重任就要交給騎兵去幹了（當然也要視乎騎兵的狀況而定）。當完成該版後，便有兩個戰事供選擇，分別是京亞沙（キエーザ）通往戰事3.1，而京亞沙之南（キエーザの南）則通往戰事3.2。



戰事 3.1　高傲的一族

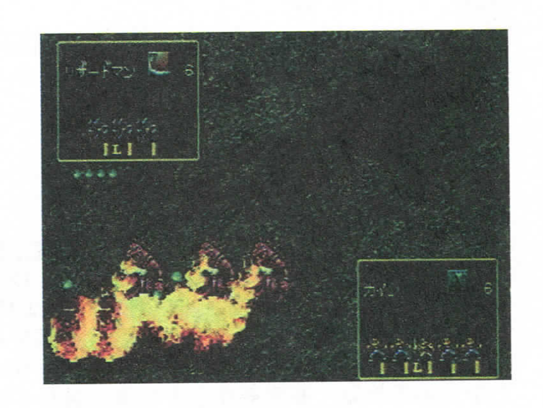
戰況：京亞沙這個神聖的沼澤，一直由住在那裏的魚龍族守護着。卡拉王國知道這裏是戰略上的重要地方，所以明知會遭受到攻擊，但仍命第9軍前往共商聯盟。

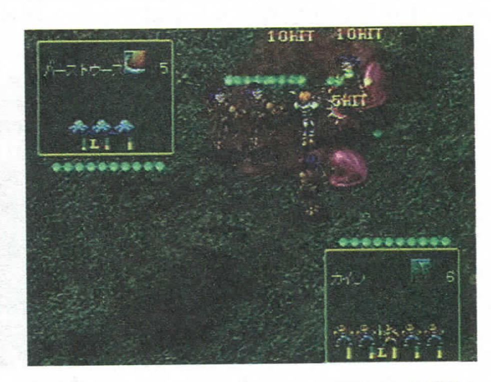
勝利條件：主角進入魚龍族城堡

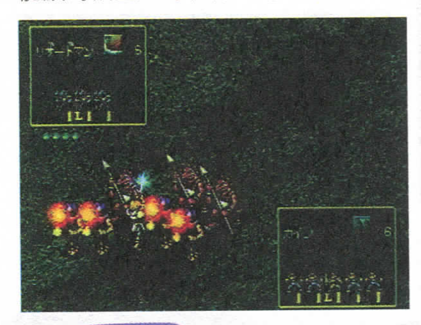
戰敗條件：主角戰死

BONUS：無

戰略技巧：敵軍有4隊3隻史萊姆，13隊3隻魚龍獸，合共17組敵人，另外還有伏兵1~N隊3隻魚龍獸。建議方法是留守起點的平原，待收拾第一批前來攻擊的敵人後，便走進森林的中央，待第二批敵人前來進攻並將其消滅。最後要留意的便是鎮守城堡的魚龍獸，由於地型的關係，只可以使用一人前往與他作埋身戰，其餘的同伴只可使用遠隔攻擊，埋身搏鬥的重任同樣應交給騎兵去幹（當然也要視乎騎兵的狀況而定）。另外順帶一提，千萬不要讓戰士們走到沼澤或其附近，因為有無限的伏兵在沼澤中，只要一進其攻擊範圍之內，便會空群而出。但由於戰略所限，無論怎樣也會至少遇上一個伏兵……。當完成該版後，我軍便會與魚龍族共盟，而版圖畫面中亦會多了魚能族的城堡，可在那　購買到各種道具和魚龍獸。









戰事 3.2　居住亡靈的森林

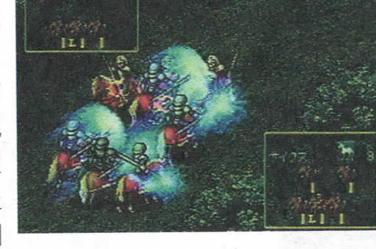
戰況：KIEZA之南被稱之為亡靈森林，第9軍為了穿越它，逼不得以要和一班亡靈戰士作戰，更要擊倒可怕的邪靈師—瑪也（マヤ）。

勝利條件：擊倒敵方隊長瑪也，瑪斯寶（マツプ）由右邊逃脱成功

戰敗條件：主角戰死

BONUS：無

戰略技巧：敵軍有1隊1個魔法師2個骷髏兵2個死神，4隊3隻史萊姆，3隊3個死神，8隊3個骷髏兵，合共16組敵人。建議的方法是沿着板道前進，離開前順道收拾邪靈師才離去。唯一要留意的是當打敗瑪也後，若選擇不殺他（許さない），往後便可在古怪屋（古びた館）中，向瑪也購買到骷髏兵和死神。以上兩個戰事在完成後，均會有兩個戰事可供選擇，分別是康加沙樹之街（コーカサス街）通往戰事4.1，而路京尼路城（ルクレール城）則通往戰事4.2。











戰事 4.1 駿馬之國





戰況：一直鎮守着路京尼路城的第5軍，被帝國軍的精銳部隊襲擊，情況甚是危急，第5軍的女隊長更身處險境，不能坐視不理的第9軍，決定全力應戰。

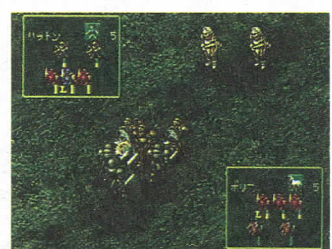
勝利條件：主角進入右上方的城堡

戰敗條件：主角戰死

BONUS：無

戰略技巧：敵軍有1隊3個飛翼騎兵，1隊3個重劍士，1隊2個魔法師3個騎兵，2隊3個劍士，15隊3個騎兵，合共20組敵人，另外有2隊1隻貓是屬於中立人物。建議的方法是將部隊分成大小兩組，小的一組往上方去紅色小屋和拯救森林中的貓，大的一組則往東岸進發拯救另一隻貓，當完成任務後，使用包圍戰術應付城堡外的騎兵軍團。最後要留意的便是鎮守城堡的騎兵仍是只可以使用一人前往與他作埋身戰的。





戰事 4.2 TIME LIMIT 3 小時



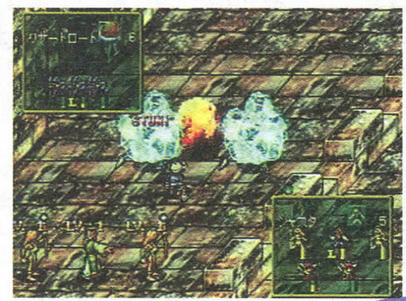
戰況：剛與魚龍族同盟不久，第9軍又要再度展開征途。恰巧路過康加沙樹之街，卻被捲入一件少年受處刑的事件之中。

勝利條件：主角進入右上方的鐘樓

戰敗條件：主角戰死

BONUS：無

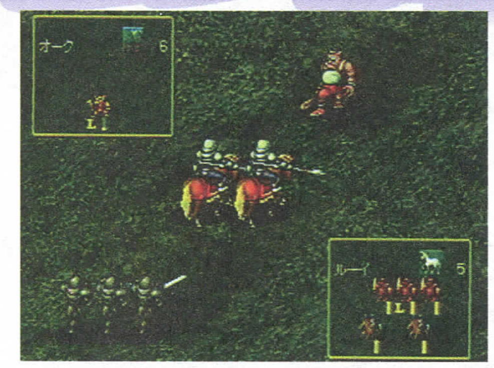
戰略技巧：敵軍有1隊3個魔法師，1隊1個魔法師3個機械人，1隊2個騎兵3個重劍士，1隊2個弓兵3個重劍士，2隊3個重劍士，2隊3個機械人，2隊2隻翼龍3個魔法師，3隊3個騎兵，6隊3個武鬥家，合共19組敵人。建議方法是將部隊分成兩組，一組沿着中央石坂路前進，一組則穿越森林使用上方的道路，以鐘樓為目的地。留意鎮守鐘樓的重劍士是只可以使用一人前往與他作埋身戰的。當完成該版後，便可得到1隊3人的武鬥家。







戰事 5 激突



戰況：本想以為經過努力，戰況便會進入佳境的第9軍，萬料不到竟被敵方重重圍困，再者在這求助無門，孤軍作戰的情況之下，新的強敵又再出現了！

勝利條件：敵軍全滅

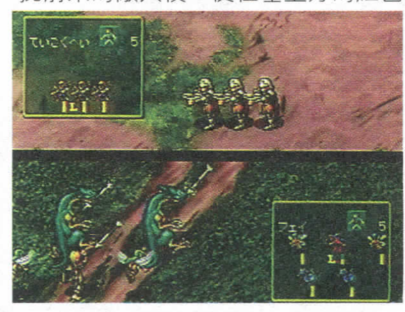
戰敗條件：主角戰死

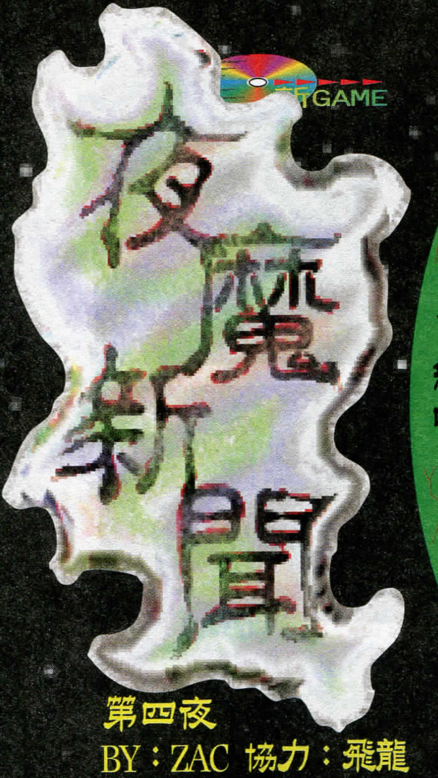
BONUS：擊破ARUFUREDDO（アルフレッド）和GAIRA（ガイラ），將之全滅，可獲1000 JEWELS獎金

戰略技巧：艱苦的一戰，敵軍有1隊3個騎兵，1隊1個魔法師3個機械人，2個砲台，2隊3個魔法師，2隊3個機械人，2隊3個重劍士，2隊3個弓兵，2隊3個武鬥家，5隊3個機械人，6隊3個劍士，合共25組敵人。建議方法是將部隊移往下方中央紅色小屋的平原，待收拾第一批前來的敵人後，便往左上方的紅色小屋前進，最後用試探的手法引出城堡外的機械人和劍士，將其逐一擊破。唯獨要小心新兵器—砲台，其攻擊力是幾乎可以一砲消滅一隊部隊，加上它擁有4格射程，應付它時一定要留神。最後要留意的是鎮守城樓的魔法師只可以使用一人前往與他作埋身戰。









第四夜

BY：ZAC 協力：飛龍

在本文見街之日，相信這隻《DARKSTALKERS JEDAH'S DAMINATION》(魔域戰士3)已經到港。現在，就讓我們一起探討一下這遊戲的系統吧。



GUARD CANCEL

每名人物都有一招特定必殺技用以GUARD CANCEL(如MORRIGAN的SHADOW BLADE或LILITH的SHINNING BLADE)。GUARD CANCEL的用法，是在擋格時立即輸入該GUARD CANCEL必殺技的招令。如成功的話，你便可立即取消自己的擋格動作，再以那GUARD CANCEL必殺技好好的招呼對手。


■在擋格時輸入SHINNING BLADE的招令……


■成功GUARD CANCEL(但打不中對手……)！

DOWN 攻擊

在對手倒下時立即輸入↑＋拳(近距離)或↑＋腳(遠距離)，便可任行DOWN攻擊，對倒下的對手造成較大的傷害(包括心理打擊)。留意的是，DOWN攻擊是有「ES版」的，指令是在對手倒下時↑＋兩個拳掣(近距離)或↑＋兩個腳掣(遠距離)，但會扣去一個SPECIAL STOCK GUAGE。


■在對手倒地時立即輸入指令……


■在對手倒下時立即輸入↑＋兩個拳掣……

■便會對倒下的對手進行攻擊


■便會對倒下的對手大肆凌辱……

WHAT IS THIS？


■究竟這兩個是甚麼人？

當大家欣賞過此GAME的OPENING以後，畫面便會出現以下景象：一個豪鬼及一個好似豪鬼的背影。這究竟代表甚麼？難道又有豪鬼？

CHAIN COMBO

在《魔域戰士》中首創的系統。大家只要在攻擊對手時(不論空中攻擊、站立攻擊或蹲下攻擊)順序按輕拳／輕腳、中拳／中腳、重拳／重腳便可造成一個簡易的3 HIT連招。比較常用的CHAIN COMBO分別是：(1)輕拳、中拳、重拳；(2)輕腳、中腳、重腳；(3)輕拳、輕腳、中拳、中腳、重重腳。


■CHAIN COMBO示範：輕拳……


■輕腳……

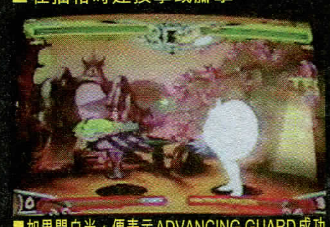

■中腳……


■重拳，合共4 HITS

ADVANCING GUARD

如在擋格時連按拳或腳掣，那便可使出ADVANCING GUARD。如果成功的話，你所使用的人物會閃一下白光，畫面更會出現「TECH. HIT」的字樣。這一「招」的用處，是可將自己的防禦動作取消，令自己可立即向對手還擊。


■在擋格時連按拳或腳掣……


■如果閃白光，便表示ADVANCING GUARD成功


製造廠：CAPCOM
推出日期：未定

鳴謝：CAPCOM ASIA CO.,LTD.

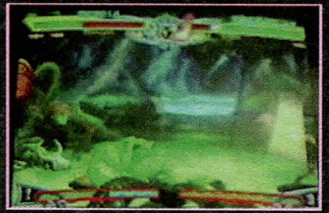
© CAPCOM CO.,LTD.1997 ALL RIGHTS RESERVED.

註：基本系統請參閱本誌第43期



滾動起身

在被對手擊飛倒地時，如輸入→＋拳／腳掣或←＋拳／腳掣的話，你便可滾到在倒地位置的前方或後方起身。此舉可讓自己避過對手的DOWN攻擊，更可在一個較有利的位置起身。



■在倒地時輸入→＋拳掣……



■便可滾到對手的面前起身

EX必殺技

即我們所謂的超必殺技，攻擊力絕大，可讓落後的一方反敗為勝。指令因人而異，請大家好好緊記。使出時會扣去一個SPECIAL STOCK GUAGE。



■ MORRIGAN的EX必殺技DARKNESS ILLUSION有22 HITS

DARK FORCE

只要同時按下相同力度的拳掣及腳掣便能使出的黑暗力量。每名人物的DARK FORCE的用途都不同。如MORRIGAN的DARK FORCE ASTRAL VISION是分身攻擊，使出後MORRIGAN會與她的分身一同攻擊對手（有些人物在使出DARK FORCE後是不能使出某些或全部必殺技的，注意！）。DARK FORCE本身是有時限限制的（使出後，在體力槽下方會有一條時間槽出現。當這條槽變成零時，DARK FORCE便會完結），而在使出時，也會扣去一個SPECIAL STOCK GUAGE。



■在體力槽下方的便時時間槽。在這條槽變成零前也能使用DARK FORCE

必殺技

C→R　←↙↓↘→＋P（可在空中使出）

ΔA　↓↙←＋K（可在空中使出）

Sxp　連按K（可在空中使出）

R.M　→↓↘＋K（可作GUARD CANCEL）

EX必殺技

Qj　→↓↘＋PP（可在空中使出）

＋B　←↙↓↘→＋KK（可在空中使出）

DARK FORCE

空中浮遊：i²



■這就是Sxp的真貌



■ Q-BEE的EX必殺技＋B是召來一大群SOUL BEE來攻擊對手



■ Q-BEE會成為獵物嗎？

ES必殺技

其實就是必殺技的強化版。在使出ES必殺技時，該必殺技的攻擊力及HIT數會比平時為大。指令是在使出必殺技時按兩個拳掣或兩個腳掣（要視乎該必殺技的指令要按拳或腳。如：ES版SOUL FIST的指令是：↓↘→＋兩個拳掣），但會扣去一個SPECIAL STOCK GUAGE。



■平時的SOUL FIST



■ ES時的SOUL FIST

人人都有好多色

在今集選人時，如用不同的掣來決定，是會影响該人物的顏色的。每名人物都有8種顏色。大家不妨多玩幾局來選出自己最愛的顏色吧（以下，我們會以BABY BONNIE HOOD作示範）。



爲了魂而聚在一起的妖虫

Q-BEE

種族：SOUL BEE

出生地：不詳

誕生年份：不詳

身高：不詳

體重：不詳

在魔界，存在着一種叫SOUL BEE的妖虫。

這種SOUL BEE，看上去和人類界的蜜蜂很相似。

然而，牠們是以「魂」作食糧的。

牠們是為了收集「魂」而工作的妖虫。

JEDAH也在收集「魂」……

Q-BEE是SOUL BEE族的族長。

「唔，你的魂看來很美味哩！」

因為在魔界的某處，有着命之蜜這種東西，所以Q-BEE與她的族人現身了。

受着本能的驅使，牠們集合在一起。

牠們一起攻擊目標，一起獵食。

全是因為牠們的本能……



被咀咒的武者

BISHAMON



種族：武士
出生地：日本
誕生年份：1673
身高：190 cm
體重：60 kg（只計甲冑）

我後悔得到這套甲冑和這柄刀……
我不知這套甲冑「般若」充滿怨念，亦不知「鬼炎」是一柄會吸血的妖刀……
那時，連阿玲也阻止不了我……
我的心在一瞬間已充滿仇恨及憤怒。
我只有盡力的向阿琴叫着：「快逃呀！」
但現在，我已完全地被這套甲冑所支配了……
在它的帶領下，我不斷的殺、殺、殺……
我的視線內盡是一片血紅……
自從那「魔次元」出現了之後，我有一個不大好的感覺。
果然，般若帶領着我，一步一步的向那「魔次元」走去……
我何時才能回復自我？
而阿玲，妳現在在哪兒？
我不是已經將妳殺掉了吧？



■以必殺技令對手動彈不得

■ JOHN TABLBAIN 的速度能否為他帶來勝機？

必殺技

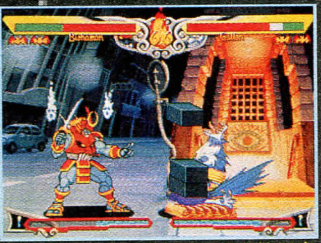
絡魂 ←↙↓↘→+P（可在空中使出）
魂寄→鬼炎斬 絡魂擊中後←+P、→↓↘+P
十字疾風 絡魂擊中後↓↘→+P
鬼炎斬 REVERSE時→↓↘+P（可作GUARD CANCEL）
居合斬 ←儲→+P／K

EX 必殺技

鬼首捻→↘↓↙←+PP
閻魔石←↙↓↘→+KK

DARK FORCE

強化鎧：黃金帷子



■ BISHAMON 的新 EX 必殺技閻魔石。擊中對手後便會有石掉下來

擁抱着悲哀的人造人

VICTOR VON GERDENHEIM

■ VICTOR 的新招，是 MEGA STICK 還是 MEGA FORELID？



■ VICTOR 的新腳擊投技，用臂部攻擊對手

必殺技

MEGA STICK←儲→+P
MEGA FORELID ↓儲↑+P
GIGA BURN →↓↘+K（可作GUARD CANCEL）
GYROCRUSH ↓↙←+P
MEGA SHOCK ↓↘→+K

EX 必殺技

THUNDER BREAK ↓儲↑+KK

DARK FORCE

憑依現象：GREAT GERDENHEIM

種族：FRANKENSTIEN
出生地：德國
誕生年份：1830
身高：249 cm
體重：230 kg

自從上次的戰鬥後，VICTOR便與博士的女兒EMILY一起生活。
「博士是我的父親，EMILY是我的妹妹……」
他視她為自己的親妹。
但有一天，EMILY忽然再也不動……
VICTOR哭了出來……
他把她改造，並將她安放在研究室，等待着另一個雷電交加的晚上……
EMILY的死，令VICTOR極度傷悲。
但乾等雷電交加的晚上是沒用的。
那只是無意義的等待……
有一個方法可令她復生……
那便是去收集能令EMILY復生的「魂」……
為了妹妹，VICTOR再度出戰……

地獄的主宰

LORD RAPTER

種族：ZOMBIE
出生地：澳洲
誕生年份：1889
身高：180 cm
體重：39 kg

20年前，有一名叫LORD RAPTER的殺人狂殘殺了很多人。
事後，他自殺了。
沒有人知道這件事背後的動機。
最後，事件不了了之。
20年後，LORD RAPTER復活了！
他以喪屍的身分復活了！
他要實現他唯一的願望……
他要以殺戮和破壞，迫使冥王給他強橫的力量。
最後，他達成了願望。
冥王賜他力量。他成了地獄的主宰……
然而，JEDAH的出現，令到冥王賜予他的力量消失……
他被打回原形！
為了得到新的力量，他向着「魔次元」的入口走去……

必殺技

DEATH HURRICAN ↓↙←+K(可在空中使出)
SKULL STING ↓↑+K(可在空中使出)
HELL'S GATE ←↙↓↘→+K
DEATH PHRASE →↓↘+K(可作GUARD CANCEL)

EX必殺技

EVIL SCREAM →←+PP
DEATH VOLTAGE →↘↓↙←+KK
HELL DUNK →↓↘+PP

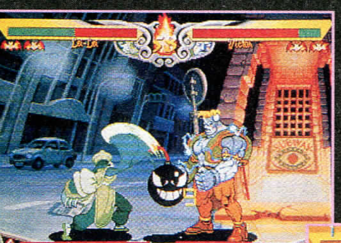
DARK FORCE

最終形態：
ULTIMATE UNDEAD

■HELL DUNK令B.B.HOOD變了蘋果……



■推桿按重拳的攻擊範圍……



■中華爆彈。當倒數到0便會爆炸

■殭屍大戰吸血鬼

靈幻姊妹再臨

HSIEN-KO

種族：CHINESE GHOST
出生地：中國
誕生年份：1730
身高：155
體重：43

那一夜，在墳場的死者忽然復活，並襲擊村子。
HSIEN-KO的母親以自己的生命，阻止了牠們。
但她卻被封印在闇黑之中……
於是，HSIEN-KO便以「異形轉身之術」，令自己變成一隻殭屍，與夜魔們戰鬥，希望能救回生母……
最後，HSIEN-KO力歇而死……
她們經過輪迴，成為了一對可愛的孿生姊妹。
在她們16歲那年，她們同時夢見了一個女子……
那女子賜了她們不可思議的力量。
那個女子，相信就是她們前生的母親……
JEDAH的出現，令到魔界大亂。
她們受到那女子的引導，再次使出「異形轉身術」……
她們要與夜魔們對抗……

必殺技

暗器砲 ↓↘→+P
返響器 ↓↙←+P(可在空中使出)
旋風舞 →↓↘+P(可在空中使出，亦可作GUARD CANCEL)

EX必殺技

地靈刀 ←↙↓↘→+KK
天雷破 輕K、重K、中P、中P、↑
中華爆彈 ←↙↓↘→+PP

DARK FORCE

大暴走：猛離魂

街頭GAME霸王

By：ZAC



唔知邊個擺咗張姐姐相喺小弟個錢袋入邊，哩個姐姐係邊個？

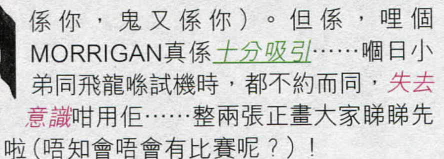
就快到 都幾好

話説近排好似冇乜GAME到。咁點算好呢？幸好小弟收到一啲料，係關於CAPCOM嘅。佢哋嗰隻《MARVEL SUPER HEROS VS STREET FIGHTER》將會喺8月左近到港，咁咪可以同SNK隻《KING OF FIGHTERS 97》嚟一個「正面衝突」？據講哩隻GAME係會用CAPCOM塊CP-SYSTEM III底版（即係《STREET FIGHTER III》用緊嗰種）嚟開發，咁講法，啲畫面咪會正到無論（今次嘅街霸選手，有小弟嘅至愛火引彈先生呀！）？但係，好多機友都希望哩隻GAME嘅難度唔會好似對上嗰隻《X-MEN VS STREET FIGHTER》咁低，人人有機爆。但願如此，阿門！



夜魔橫行

講開CAPCOM，佢哋隻《魔域戰士3》就已經周街都係，唔知大家有冇玩呢？家陣嘅公價就係4至5個大洋一局，價錢都算OK啦。之不過，小弟有一樣嘢唔係咁鍾意嘅，就係個難度似乎太高，搞到小弟成日都要4個或5個大洋玩一陣，實在十分冇癮（←難玩又嘈，易玩又嘈，神又係你，鬼又係你）。但係，哩個MORRIGAN真係十分吸引……嗰日小弟同飛龍喺試機時，都不約而同，失去意識咁用佢……整兩張正畫大家睇睇先啦（唔知會唔會有比賽呢？）！





有熊人又有熊貓，跟住會有乜？

如果大家近排有玩《鐵拳3》，就會發現家陣已經開始有得用啲隱藏人物。首先出現嘅係KUMA，1P位係熊人，2P位係熊貓，搞到好似成個馬戲團咁。咁之後仲會有乜人？佢哋幾時先會出現？會唔會有錢和鴨？抑或會有蛇貓狗？咁就要等時間嚟引證嘞。

炸死你個死人頭

雖然話近排冇乜GAME到，但係我哋收到料，話哩個《BOMBER MAN》嘅最新VERSION《NEO BOMBER MAN》將會喺近日見街。《BOMBER MAN》系列小弟都有玩開（家陣小弟就變身成為小鐵），仲耐唔時同阿PUYU神、彈彈＆丹師父玩添。各位《BOMBER MAN》嘅FAN屎，快啲作好準備嘞！

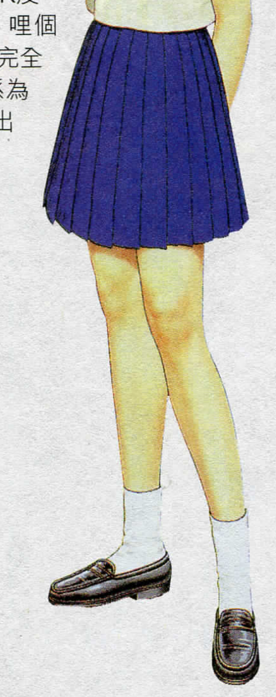






就嚟得 拳皇九十七

哩個萬眾期待嘅《KING OF FIGHTERS 97》（拳皇97），隨咗喺前排公布咗會多三個人物（BLUE MARY、BILLY同山崎龍二）之外，好似冇咗聲氣。但係，近排SNK方面就公布咗一樣嘢：佢哋要為草薙京個女友阿雪搵配音員。詳細嘅資料就係：（1）一定要係女孩子，仲要完全冇經驗；（2）18至29歲；（3）將自己嘅個人資料及履歷同一張近照再連同一盒錄有自我介紹嘅錄音帶或錄影帶一齊寄去SNK度，合資格嘅話就會喺6月15號進行面試。哩個阿雪話就話係呀京哥嘅女友，但據説佢完全唔曉任何格鬥技，唔知今次佢出現只係為咗過場？抑或已經學曉咗格鬥技而出戰？咁就要再睇定啲先知嘞。



阿雪個人資料

- 出生日期：3月20日
- 年齡：18（高校生）
- 出身地：東京
- 血型：A
- 身高：167 cm
- 體重：52 kg
- 興趣：旅行，125 c.c.以下電單車駕駛執照
- 喜歡的食物：日式薄餅
- 得意的運動：跳高
- 重要的東西：陸運會的照片
- 討厭的東西：不可靠的人
- 三圍：83 cm • 54 cm • 81 cm

© 1996 HUDSON SOFT
© CAPCOM CO.,LTD.1997 ALL RIGHTS RESERVED.
© SNK 1997

鳴謝：COMPUTER PLAZA CO.

遊戲跳蚤市場



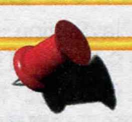
誠讓 NG CD一部

本人誠讓NG CD一部、連110V火牛、AV線、1個手掣、1個大手掣及12隻遊戲，包括龍虎1、2，侍魂2、KOF 94、風雲默示錄、餓狼SPECIAL、餓狼3等合共$1000、淨機$800或以NG帶機連兩大手掣交換。另本人誠以RB餓狼SPECIAL、侍魂4及KOF 96合共3隻(CD版)遊戲交換RB餓狼SPECIAL合帶一盒。
聯絡方法：上午9:00AM－下午7:00PM A/C 71163868－6105
(請留言買機或交換、謝謝)



讓 SS SAVE 卡

本人誠讓SS SAVE卡$70，可略加，最好可在九龍區地鐵站交易。
聯絡方法：下午12時至10時，電23248758找林振邦(星期日除外)
誠徵世嘉VCD咭
本人誠徵世嘉VCD咭「JVC」價500以下。其它VCD咭可另商議。
聯絡方法：72004824
阿佬洽



誠讓大量遊戲

PlayStation：超時空要塞，忍者查查丸，Wipeout XL各$230、Welcom Home、Vadims各$200、鐵拳$120。SS：心跳回憶$120、慶應遊擊隊$180、另風雲1至100、刀劍笑1至200各$200一套、另徵九龍風水傳、FF VII、Super Pang Collection、Alundra各$150。SS精靈王紀傳$60、D之食卓$100。N64 Wave Racer、實況J League各$200。Game Player11及12期各$15。
聯絡方法：72247897
留言必覆

聲明

一．來信如不按刊登規則指示將不會受理
二．本刊保留刊登信件的一切權力
三．讀者所有買賣糾紛，一概與本刊無關
四．所有未經生產商授權之產品(包括磁碟機、磁碟、影印本)，本刊恕不刊登。



誠讓 SS 主機一套

本人誠讓SS日本主機一套(NTSC線路)、110V、火牛一個、原裝手掣一個、AV線。以上機件操作正常，絕對九成新。歡迎來電查詢價錢面議或電議。聯絡方法：90151153(田先生洽)。



有遊戲誌買

誠讓遊戲誌：2－4，6－13期$110、15－20期$90、22－27期$99、29－37期$130、38－45期$120，以上全齊EX但少許缺頁。如全買送九六年鑑
聯絡方法：晚9:30前電27031810，人不在勿説來意。



徵眼罩

徵HMD、DYNOVSOR眼罩價$800元，另徵原裝PlayStation—CLASS ROAD$150元、N64加孖寶兄弟$800、另徵餓狼RBS$230、侍魂4$200元。另外所有NGCD也要可電議價錢。另外讓GAME-GAER連電視接收器加3盒帶，其中一盒是30合1價$1100元、讓龍虎之拳外傳記念版$300元
請電74773479洽



粗口機換 CDZ

誠用PC DUO-R連13隻CD GAME、手掣、AV線、火牛加DUO-R I.C.卡換3DO或其他(可買)。另徵NEO GEO CDZ。
聯絡方法：71163222 Call 3688留話換機或買機。



徵 SS GAME

徵求SS GAME：PV麻雀4 $120、PV麻雀5 $150、異空大冒險 $120、怪獸之王$180、大運動會$200(以上遊戲需無花及有説明書，價錢可略加)，另徵遊戲誌次世代年鑑$50
聯絡方法：晚上9時至11時半
電27175816，富洽
(過時或非出讓物件請勿來電)



徵大量遊戲誌

本人誠讓遊戲誌第9、12、15、16、24－26、32、33、37、39、40、42、43期。每本$20－30，全套共$210。要在荃灣或葵芳交易。(所有書本完整無缺，附送32期或以上的EX副刊。)
聯絡方法：晚上9:00－11:00
電24974585，黃子煒洽。



讓 VCD 卡

讓VICTOR第二代VCD CARD一張，價七百五十元。有盒及説明書。Gameboy帶KOF95，價一百元。SS Game：SF ZERO 2$200、VAMPIRE HUNTER$120、VF 2$150。可用GAME交換。徵SS RAM CARD一張(正版)，$100。
聯絡方法：25908573羅敬熹



有 SS GAME 買

本人出售：SS GAME、球會創造$200，STAKE WINNER$200，武豐賽馬$100，WINNING POST EX $100 VITRUA COP I $100，全部九成新以上，GAME PLAYER 23期至46期每本$25元。
聯絡方法：78891040暉洽



讓 SS VCD 卡

誠讓SS VICTOR VCD卡，價$700（有語言選擇）。讓HORI SS大手掣，價$100，在地鐵站交易。
聯絡方法：請電77713150



要 N64 壹套

本人誠徵N64壹套（連火牛、手掣及孖寶兄弟遊戲帶壹盒），九成新，要盒，價千四元左右。
聯絡方法：91077431



讓立體聲電視眼罩

誠讓TAKARA立體聲電視眼罩一部連變壓器，原價二千，現割價$1200出讓，九成九新，有保用。
聯絡方法：90104384
周先生洽

不散賣 NG 連 GAMES

SNK主機連三隻GAMES：餓狼SPECIAL、怪獸之王、拳王94，兩個原裝手掣及AV線，價$1000，八成新，不散賣。
聯絡方法：27010616
5:00PM-10:00PM阿坤洽

讓新軟盤

讓新款軟盤一個，有腳掣，適合N64、PlayStation及SS，有盒有說明書，買了兩星期，售價約$450。另讓GAME PLAYERS第1至30期，每本20元，不議價，書有成新，須一套買。另本人誠徵世嘉原裝槍兩支，出價每支$130，另徵手提GT遊戲機一部連專用火牛及最少3隻遊戲，須操作正常，出價$400－500（在地鐵站交易）。
聯絡方法：71128338 A/C 3117
請說來意，必覆，吳先生洽



讓遊戲誌罕有期數

讓遊戲誌罕有期數（1－29）期，全套400元，散買每本25元。NEO GEO盒帶：格鬥雙截龍400元，餓狼SPECIAL 200元，射擊LAST RESORT（罕有勁GAME）300元，足球得點王II$250元，動作（2P）TOP HUNTER 250元。
SATURN原裝GAME：灣岸DEAD HEAT 150元，X指定麻雀GAME 80元，VIRTUA PHTOT STUDIO 150元，VIRTUA FHIGHTER 30元。天下畫集完整一套（1－233期）350元送李麗珍水城寫真集一本。所有交易在沙田火車站。
聯絡方法：77899790
（留下說話：姓、電話、目的）



讓正版 GAME

本人誠讓RIDCE RACER 2（極度賽車）$180，TOTAL ECIPSE（TURBO飛機）$55。這隻遊戲只有正版，絕無翻版碟。有說明書，操作良好。另徵SS VCD咭，必須操作良好，有麗音，價約650元。
聯絡方法：星期一至五晚上七時至八時半27997486永基洽。



急讓 Victor VCD 卡

本人急讓Saturn VCD卡（Victor），2月買入乃最新款，功能齊備，價$700，不異價者送VCD完裝一隻。請電26507673晚7時後，龍洽。

我要遊戲誌

本人誠徵遊戲誌，28至31期，每本35元，不可缺頁，有EX的可略加。
聯絡方法：下午4:00至10:30時找王志超（最好在新界區）



佢又要遊戲誌

本人誠徵遊戲誌28－31期。每本20－30元。六至九成新。聯絡時間：上午10時至晚上10時。地鐵沿線交易。
聯絡方法：27792272程惠儀洽



有 GAME 賣

N64 GAMES：CRUIS'N USA賽車：$300，孖寶賽車：$350，SS GAMES：KOF 96：$100，FIGHTERS MEGAMIX：$100，DEKA刑事：$100，美少女雀士SPECIAL：$150，超任一套（七成新）：$300，以上所有遊戲九成新，有盒足料。
聯絡方法：72201550遠洽
留電名必覆。



誠讓 1000 機

本人誠讓PlayStation－1000型號機，有S端子，適合追求高質素畫面及音響人仕，已斷市價3700元，有盒及說明書。另讓遊戲誌第8至17期價20元每本第18－25期每本價35元，另外，本人誠徵原裝BANDAI雞仔機第二代價200元（可略加）九成新及操作正常，以上欲購請快。
聯絡方法：23334995－阿全
（PM5:00至10:00）
如人不在請留電必覆。



誠徵一套 SS

誠徵一套SS或N64連一個手掣，大約為750－900元正，價錢可以略加。
聯絡方法：24721318留電或說明來意
（7:00pm－11:00pm）

讓絕版啡盒機

讓絕版PlayStation啡盒未改過獨立S端子，連兩手掣正版碟兩隻，各樣齊，價$2200，可面議。讓SS白機一部未改過，連兩手掣，正版碟八、九隻，如拳皇96，炸彈人，EO等，九成新，價$2500。
聯絡方法：電91710564林生洽
09:00－17:00



誠讓超任手槍

本人誠讓超任手槍$30，原裝大炮$100及SS手槍$230（送VIRTUA COP 2），全購買$320（以上價錢均可略減。如人不在勿說來意。交易地點相議。
聯絡方法：4:30pm至9:00pm
電24460360找李振圖



誠讓天外魔境

本人誠讓《天外魔境－第四默示錄》價三佰元正，3T-2手掣一個價一佰元正，《太空戰士VI》白咭連閃第二代價二佰五十元正。以上貨品全九成新（全買可議價）。聯絡方法：每晚七時後
電27865328



讓完整無缺頁遊戲誌

GPM第8、15、16、19至42期$15至20一本。SS Games，Real Bout（不連帶）$100至150，入樽$50。另徵SS記憶卡，於地鐵站交易。
聯絡方法：76389742陳洽（必覆）



讓美國名廠虛擬頭罩

讓美國名廠VF XI FORTE HEAD GEAR虛擬頭罩全套，有盒，九成新。保證操作良好。原價6900元，現價3500元。聯絡方法：電94310562，任何時間可電（ROCKY）。



誠徵 Game Players

Game Players第二十期、第二十七和二十八期，一定要（八成新）有EX的，每本四十元（當然是指27、28期啦），Save Card一張70元，（要操作正常，正版）Saturn版Game：徵心跳回憶正版$120元九成新、Saturn VCD咭二張，每張四百元，散賣亦可。
聯絡方法：致電27285840
李天彥洽

全套 2300

讓PlayStation，N-PAL器，連兩個手掣，記憶卡，AV線，火牛，連四隻原裝遊戲和二十八隻遊戲，價2300，不二價，也可以不買那四隻原裝遊戲，價1800，一樣不二價，有意者可送內田有紀CD一張。
聯絡方法：星期一至五，5:00pm－9:30pm
26949021輝洽



徵 SS VCD 卡

本人誠徵SEGA SATURN VCD卡一張，價$500。如人不在，請說明來意，阿正洽，（須試咭、可略加、須有語言選擇）。
聯絡方法：27175782
（6:00PM－10:00PM）
小正洽



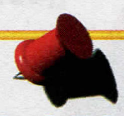
原裝 SS 遊戲

讓原裝SS遊戲：龍珠Z真武鬥傳、三隻眼吸精公主，各100元。另原裝PlayStation遊戲：Clock Tower、Wind Arms，各200元。原裝SS軟盤及Joystick各100元。SS Video CD Card 500元。
聯絡方法：71128936 A/C 900



誠徵 FINAL FANTASY VI

本人誠徵PlayStation之FINAL FANTASTY VII GAME，要九成新以上，有盒齊全，價3佰元不議價。交易地點必須在炮台山地鐵站內恒生銀行側。
聯絡方法：71288808
RICKY LEE洽
9:00AM－10:00PM。



誠讓 NEO GEO CD 機

本人誠讓NEO GEO CD機一部、兩個手掣、AV線、火牛及5隻Games。包括：《KOF 95》、《Burning Fighter》、《METAL SLVG》、《REAL BOUT餓狼傳說》、《AREO FIGHTER 3》，價$1100，全部八成新。
聯絡方法：4:30pm－10:00pm
電23209857找輝



出讓 Virtral Boy

本人出讓Virtral Boy一部連三個遊戲，包括瑪莉奧網球，鬼屋和高爾夫球，八成新，會五百元，可略減。另可以N64盒帶交換，但只要模擬飛行，滑水和足球。交易地點最好於九龍區地鐵沿線，特別於樂富等站，可再減。
聯絡方法：電23369128豪洽（如不在留名留電盡快回覆！）
Time：8:00pm－10:00pm



誠讓 PlayStation 主機

絕版PlayStation啡盒9成5新、未經改機獨立S端子，原廠手掣連專用腳踏軟盤、negcon、AV、S端子線，原裝碟3隻，價2200、另讓超任三國誌3、4集，天舞三國誌合同250。
聯絡方法：晚上7時－10時
電94615268健洽

GAME PLAYERS WORLD



遊戲誌尊賣店



■九龍旺角亞皆老街83號先達廣場地下G60號舖 ■電話:2391-1067

■SHOP G60, G/F Commercial Podium, Sincere House, 83 Argyle Street, Mongkok, Kowloon.



尊賣新聞

《MACROSS 7》金裝電話咭 限定版

限量發售，每張均有獨立編號，並附送精美動章一枚

「NEKKIBASARA」

「MYLENEF JENIUS」

「VF-19CUSTOM」

「FIREBOMBER」

《QUOVADIS 2 惑星強襲》金裝電話咭 限定版

限量發售，每張均有獨立編號，並附送精美動章一枚





「DIONWHITE」

「HILDABEHRENS」

「OVANRAY」

「QUOVADIS2」

《新世紀 EVANGELION》砌圖鐘連鐘擺 限定版

木製鐘身，全人手製造，限定1000個



為方便海外讀者可以選購喜愛的遊戲產品，本店現接受外地讀者郵購遊戲軟件，遊戲精品及書籍；詳情請致電本店服務員查詢。



今期主題：又係關於兩大主機

讀者阿天的展望

教主：

本人今次應該是第二次執筆了，我今次想講講Sega Saturn在未來的展望，其實本人已對Sega Saturn未來作好心理準備，皆因PlayStation已成為第二部超任，我只望Sega Saturn自已能在後期作出最後一擊，出好自己的遊戲。

在95-96年，Sega Saturn的銷量仍緊貼PlayStation，但不知為何Sega Saturn在96年7月後，銷量一直未如理想，PlayStation便走上了一段機王之路，以前人人所說的「PlayStation比Sega Saturn」，現在說是「N64比Sega Saturn」，因為在今年97年來說，PlayStation的總銷量是Sega Saturn的4倍有多，亦因為這原故，導至到大部份公司紛紛移民至PlayStation上，例如最近移民的HUDSON就是好好的例子了。不過不只是移民，偏幫PlayStation的情況亦非常嚴重，以KONAME為甚，他廠偏向PlayStation的情況也非常嚴重，甚麼超大作也在PlayStation出，留低一些一般作品在Sega Saturn推出，或者將作品在PlayStation出先，然後才在Sega Saturn出，（例：《心跳回憶》、《幻想水滸傳》），這種情況在CAPCOM和眼鏡廠也有出現。

眼看其實Sega Saturn還有很多正的作品仍未推出，例如GAME ARTS的《GRANDIA》，角川書店的《LUNAR》系列，《魔劍美神》，SEGA的《大和美女》，《VIRTURA FIGHTER 3》，《東京番外地》，《日本職業球會2》，《飛龍RPG》等，我最期待的便是《GRANDIA》和《東京番外地》，前者是世嘉RPG頂級黃牌，決定挑戰SEGA兩大缺點：播片及立體，2CD的大容量，令人很想快點玩到。後者是一隻斬來斬去的遊戲，在46期GPM裡公開的最新30％的畫面已令人愛不釋手，真是「拍手獎擺頭獎，比滿分正到爆燈」。呢種畫面真係正迫MODEL 2底版啊！而新發表的《SONIC JAM》和《SONIC》就令廣大玩家可再以新角度來玩《SONIC》，而在MD時買不到《SONIC》3集的朋友，現在真是好時機。

講完咁多嘅嘢後，我想分析一吓Sega Saturn銷量不佳的原因，其實也有少少和部機靚仔程度有關，各位睇舊Sega Saturn和新Sega Saturn的機身吧，白定黑形仔的呢？金包裝定紅包裝靚啊！靚盒定鷄蛋盒好，大家心中有數，其實世嘉不須着重減價，應該改善一吓包裝，第二是缺乏了次世代的兩樣嘢，這便是播片和立體，播片在現時已有極大的改善，而很多廠亦對Sega Saturn播片能有信心，不過立體雖然有改善但仍然要努力，不過Sega Saturn最成功的就是平面遊戲和CG質數非常好，而平面遊戲的能力亦得到了多間平面遊戲廠的支持，然後推出了不錯的遊戲。差點不記得Sega Saturn立體雖然不好，但亦有公司肯嘗試，例如TAKARA的《D-XHIRD》，從開發畫面所見，畫面亦幾好，所以只要肯試，一定掂的。

最後，我希望以上所說的偏向某某的情況會得到改善，一係就各行各路，一係就兩機做到平衡，其次就Sega Saturn不好灰心，人哋話「爛船都有三斤釘」嘛，何況你重有幾十斤釘，大把路你行。

祝GPM戰友精神日日有，做到唔駛休。*（教主按：老友，唔駛「憂」會係好事，唔駛「休」嘛……）*

BY:阿天

另一番見解的機聖

教主：

你好，又係在下機聖，好耐冇來信，但係真係按奈唔住，或者，就當係本機聖最後一次來信講次世代機問題吧！

機聖見實在太多人爭邊部主機好，當然大家都會話自己嗰部。呢啲係人的劣根性，就算你有部PlayStation，我都要話我部PlayStation行得快啲嘅。老實講，你哋成日將幾部機啲機能嚟比，但又比得唔公平，每每用A機的優點同B機的缺點比，太過份！機聖話啲，世界上永無完美的機（與GAME），每部主機都有致命死穴，PlayStation LOAD 碟慢、Sega Saturn3D差、N64唔夠軟件，NG CD有哂以上缺點……但係咁又點？老友，唔通你唔玩咩？玩吖嘛！咁就妥協啦！世間上任何感情都係要妥協架啦，問題係邊個係主位之嘛，人同機的「情」都係一樣，點解大家唔可以反過嚟諗？PlayStation 3D出色、GAME多，Sega Saturn2D一流、GAME平，N64貴精不貴多，啲GAME隻隻好玩，NG CD才是名門正宗，有SNK神髓，其它主機無出其右。看！只為一丁點原因已可成為閣下買機理由！咁你會話：「傻㗎你機聖？咁我咪要全部機買哂？」非也，哩個咪你衡量自己的需要而出招囉！就算你為咗私人理由放棄買N64或PlayStation，都唔駛踩人地啲機主（或主機）吖！

好似有日機聖行場（旺角好勁），聽倒某店管竟然對一個唔知買PlayStation定Sega Saturn好嘅客人講出啲咁令人髮指嘅話：「我兩部（PlayStation、Sega Saturn）都『已經』唔玩囉，係我眼中兩部都係千年前嘅垃圾，我玩N64好過！」機聖聽完火都嚟埋！點會有啲咁唔專業嘅SALES出現？N64咁好玩？我拔咗餅帶你玩比我睇吓吖唔該！我地係嚟玩GAME㗎，唔係嚟玩主機機能㗎。機聖較早前買咗粒PENTIUM 200 MMX嚟打機！咁我又要踩你囉嗒？

畢竟，每一部主機都可愛，只因為GAME，用寬大嘅眼光睇，不同的平台，意義相同，我哋只不過用唔同的平台玩緊同樣的嘢（GAME）。

引用董叔的話：「最近我哋都活係太政治化嘅生活底下，以後，應多關注民生的問題。」機聖則斷章取義，我地活係太主機鬥爭嘅生活，係咪應該大家都冷靜落嚟，真真正正享受一下每個GAME呢！？

我們應將爭論的時間，用回玩GAME之上，好好享受這科學倡明為我們帶來的成果，並珍惜我們現在所擁有的一切，沒時間了……

後記：一隻好GAME或者就如一粒糖，味道好，連糖紙也吸引。但，似乎現在的做GAME商都花掉太多時間去製作糖紙，而忘記了糖的本身。

機聖97-5

第51期	第50期
文字稿截稿日期：6月4日	文字稿截稿日期：5月21日
第51期 畫稿截稿日期：6月7日	第50期 畫稿截稿日期：5月24日

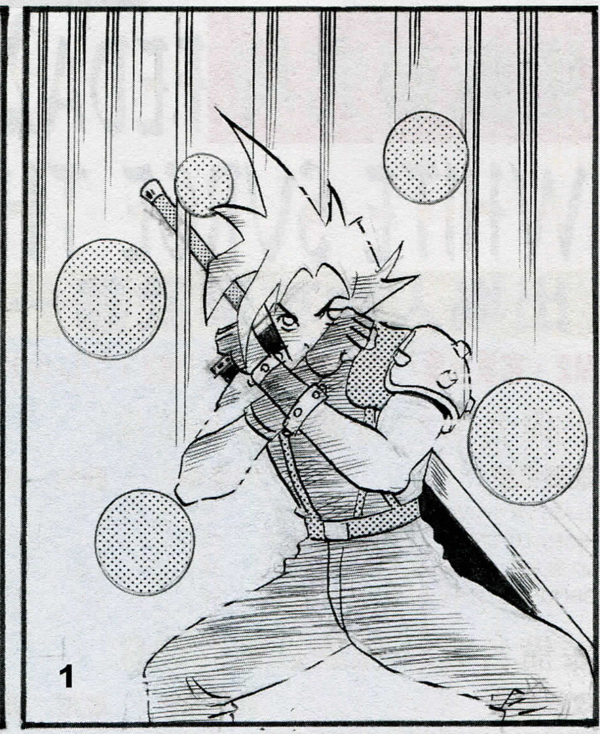
以上純屬讀者個人意見，與本刊立場無關

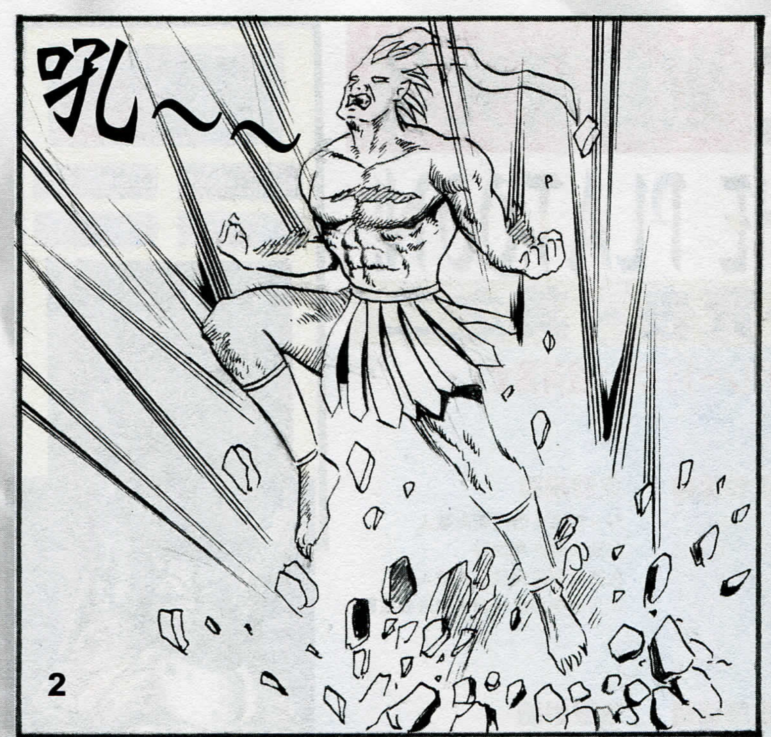
教主多口：自44期刊登過依沙貝拉的漫畫後，教主已期望有其他讀友會相繼寄來大作。終於，早排收到葉雄君這以《FF VII》為題的作品，看過作品後看來葉君亦是一位習畫之人，除手打網頗熟手之外，亦有着本港同好的作畫特點——用影印本的網紙來托網（主要原因是網紙太貴……），希望以後不論是依沙貝拉、葉雄及其他讀友也繼續奉場吧。

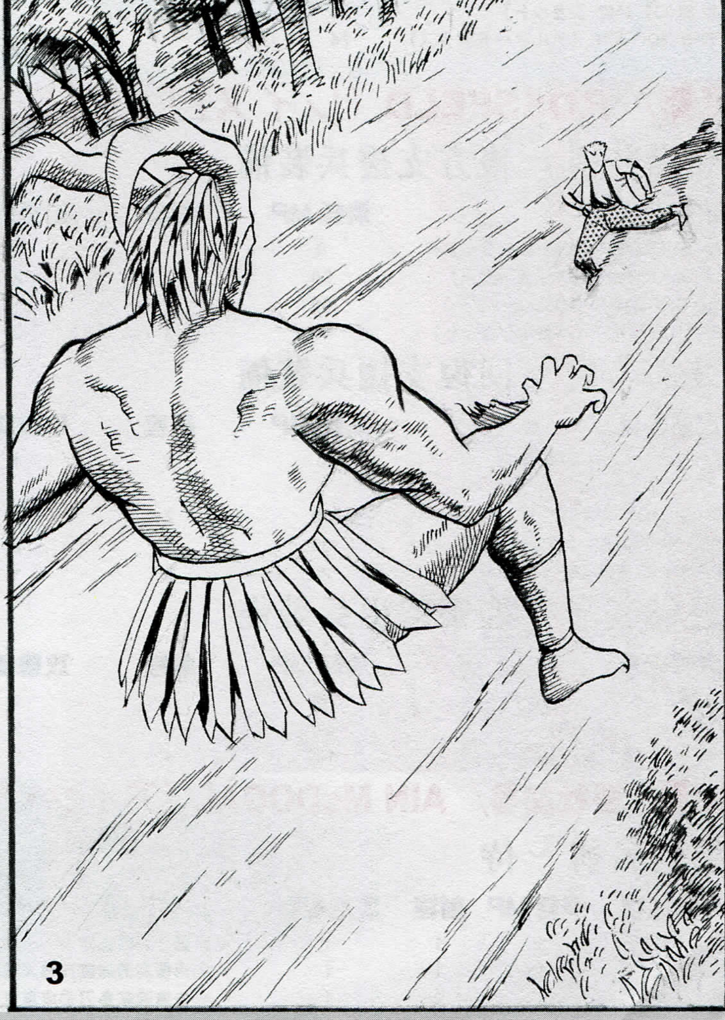


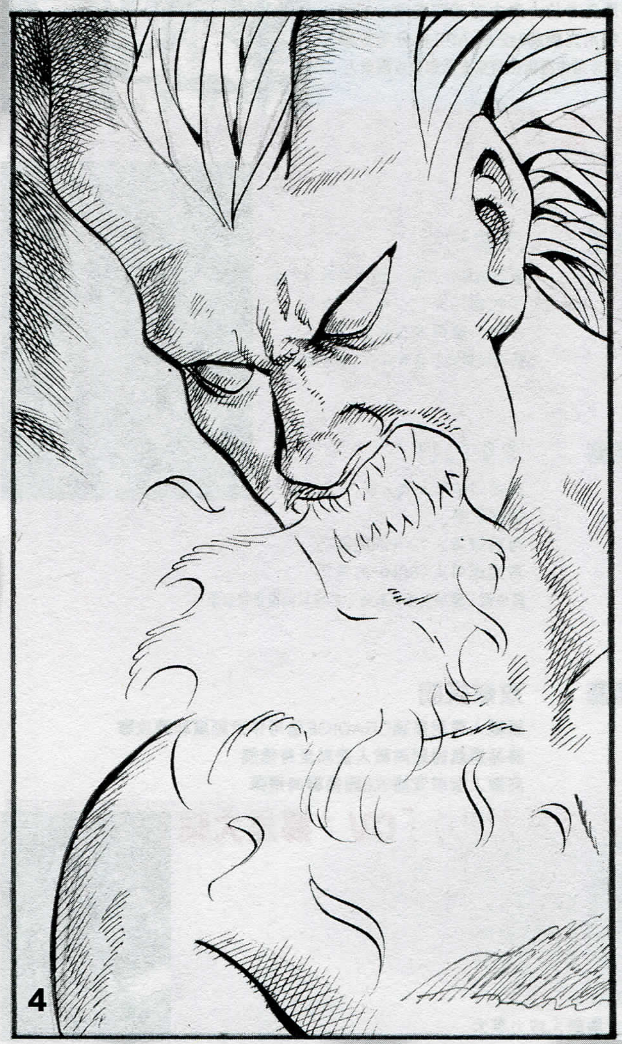
FINAL FANTASY VII

葉雄作









（教主按：欲知後事如何，且看下回分解）



遊戲研究坊 FEDA2 遊戲研究坊

WHITE SURGE THE PLATOON!



出場人物攻擊武器一覽表～其之二

M2・布里杜里/ M2 BRADLEY（M2・ブレッドレー）「CV：銀河萬丈」

裝備名稱～重裝突擊兵裝備

攻擊名稱	消耗 MP	射程	攻擊範圍	攻擊説明
BLASTER SWORD（バスターソード）	0	1	1	用一把超大的劍斬向敵人
HIGH CUT CROL（ハイカットクロー）	55	1	1	向敵人的死角攻擊
M2 BLASE（M2ブレス）	59	3	1	在體內形成火球噴向敵人
GROUND CROSS（グラソドクロス）	98	1	1	利用真空形成一個十字形去攻擊

裝備名稱～龍族近衛兵裝備

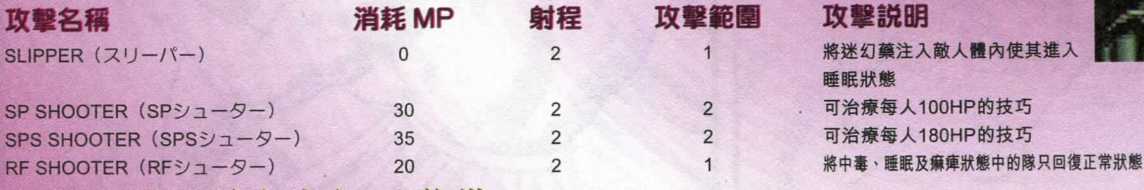
攻擊名稱	消耗 MP	射程	攻擊範圍	攻擊説明
BULLMELAN AXE（ブーメラソアクス）	0	1	1	將斧頭回轉後再投向敵人
DRAGON FANG（ドラゴソファング）	60	1	1	用全身的力集中在斧頭向敵人投出
M2 SHOT（M2·ショット）	69	0	3	利用光牆將M2 BLASE作分散攻擊
TORANDO AXE（トルネードアクス）	74	0	2	將斧頭作高速回轉形成衝擊波攻擊敵人

尼斯/ ROSSFELD（レイス）「CV：青野武」

裝備名稱～後方支援兵裝備

攻擊名稱	消耗 MP	射程	攻擊範圍	攻擊説明
AS SHOOTER（ASシューター）	0	1	1	將濃硫酸注入敵人體內使敵人中毒
SP SHOOTER（SPシューター）	30	2	2	可治療每人100HP的技巧
MD SHOOTER（MDシューター）	50	1	1	使敵人痲痺的化學武器
BATTLE SHOT（バトルショット）	40	3	2	將兩種藥物混合而成的一種化學武器

裝備名稱～回復支援兵裝備



攻擊名稱	消耗 MP	射程	攻擊範圍	攻擊説明
SLIPPER（スリーパー）	0	2	1	將迷幻藥注入敵人體內使其進入睡眠狀態
SP SHOOTER（SPシューター）	30	2	2	可治療每人100HP的技巧
SPS SHOOTER（SPSシューター）	35	2	2	可治療每人180HP的技巧
RF SHOOTER（RFシューター）	20	2	1	將中毒、睡眠及痲痺狀態中的隊只回復正常狀態

裝備名稱～迎擊擊退兵裝備

攻擊名稱	消耗 MP	射程	攻擊範圍	攻擊説明
BLOM（ブルーム）	0	1	1	機械人專用高速CRADIGE槍可作近距廣範圍攻擊
RIS GAS（RISガス）	30	0	3	將易燃氣體射向敵人使其全身燃燒
JIT BOX（JITボックス）	100	4	2	向敵人發射背擄式8連發導向飛彈

亞爾・麥杜加魯/ AIN McDOGAL（アイン・マクドガル）「CV：鄉里大輔」



裝備名稱～侍

攻擊名稱	消耗 MP	射程	攻擊範圍	攻擊説明
快刀斬牙	0	1	1	高速一刀斬向敵人
疾風	45	1	1	利用衝前的速度向敵人連斬多刀
峰月斬	80	2	1	一口氣連斬多刀形成真空攻擊敵人威力甚大

©1997 YANOMAN GAMES / MAX ENTERTAINMENT

尼可拉・斯車/ REGINA HEGMAYER（ニコライ・シーチェ）「CV：桑島法子」

裝備名稱——遊擊飛空兵裝備

攻擊名稱	消耗 MP	射程	攻擊範圍	攻擊説明
N-NATA	0	1	1	用熱力刀NAGINATA由上向下斬
SKY KICK（スカイキッズ）	53	1	1	斬完敵人後再使用連還腳攻擊
DEAD BIRD（デッドバード）	75	0	4	用高速低空飛行衝向敵人
RAPID FIRE（ラピッドファイア）	66	1	1	用熱力刀發射熱線針攻擊

裝備名稱——強襲飛空兵裝備

攻擊名稱	消耗 MP	射程	攻擊範圍	攻擊説明
N-BLASTER（Nーブラスター）	0	2	1	用熱力刀的熱使敵人燃燒
DEATH BALL（デスボール）	45	3	1	將高壓能量形成球狀向敵人發射
LIGHT ROD（ライトロッド）	82	1	1	將熱力刀變成鞭的方式攻擊
HEALTH LASER（ヘルズレーザー）	77	0	3	將閃光護罩的能量集中後再發射



新斯亞・斯寶路/ SINCERE（シンシア・シーブルー）「CV：山崎和佳奈」

裝備名稱——攻擊魔裝兵裝備

攻擊名稱	消耗 MP	射程	攻擊範圍	攻擊説明
BALALE ROTATION（パラレルデジョソ）	0	2	1	製造一個幻影向敵人攻擊
FLAME PAPET（フレイムパペッイ）	69	0	4	於敵人前製造一個幻影後爆炸
EARTH PAPET（アースパペシト）	76	4	1	召喚一個泥造的公仔去攻擊敵人
ICE SCRATCH（アイススクラット）	58	3	2	將目標瞬時間封入冰的結晶
AERO HARRICANE（エアロハリーソ）	83	0	5	用高壓電形成強力暴風攻擊

裝備名稱——看護魔裝兵裝備

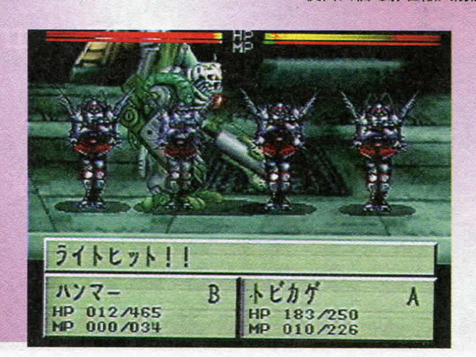
攻擊名稱	消耗 MP	射程	攻擊範圍	攻擊説明
SIDE KICK（サイキック）	0	2	1	行用念動力將大量的石飛向敵人
LIFE CHANGE（ライフチャージ）	50	0	3	將輕度傷口作迅速治療回復HP
MIND CHARGE（マインドチャージ）	35	3	1	將體內的異常狀態回復正常
REPAIR（リペア）	60	2	1	消除精神疲勞並回復MP
FLARY DREAM（ファニードリーム）	99	1	1	將夢的道化師在實體化攻擊



飛影/ TOBIKAGE（トビカゲ）

裝備名稱——超忍者裝備

攻擊名稱	消耗 MP	射程	攻擊範圍	攻擊説明
朱雀	0	1	1	忍者基本的圓形斬
縫影	32	2	1	從敵人的頭上一刀斬下去
蟷螂鎌	48	2	1	將銳利的針刺向敵人使其中毒
陽炎	65	1	1	用自已的殘像攻擊使敵人混亂
四神爆雷	120	0	2	使出四個幻影在敵人前放下爆彈攻擊



道具功效一覽表

名稱	射程	裝備時所需 OPM	效果
LIFE FADE α（ライフエイドα）	1	2	回復100 HP值
LIFE FADE β（ライフエイドβ）	2	4	回復200 HP值
LIFE FADE γ（ライフエイドγ）	2	8	回復300 HP值
MIND REPAIR（マインドリペア）	1	6	回復80 MP值
L MIND REPAIR（L･マインドリペア）	2	10	回復160 MP值
ANTI-TOTE（アンテドーテ）	2	2	解毒草
REFECT HERB（リフレクトハーブ）	2	2	解除痲痺
REPAIR TABLET（リペアタブレット）	2	6	解眠藥
HEAT GREANET（ヒートグレネード）	2	5	火系攻擊—扣敵人80 HP
CRAYMORE HEAT（クレイモアヒート）	2	7	火系攻擊—扣敵人160 HP
ICE GREANET（アトスグレネード）	2	5	水系攻擊—扣敵人80 HP
MK II FROST（MK IIフロスト）	2	7	水系攻擊—扣敵人160 HP
AERO GREANET（エアログレネート）	2	5	風系攻擊—扣敵人80 HP
M-6 AIRBOLT（M-6エアボルト）	2	7	風系攻擊—扣敵人160 HP
EARTH GREANET（アースグレネード）	2	5	土系攻擊—扣敵人80 HP
GUIA STEAM（ガイアストリーム）	2	7	土系攻擊—扣敵人160 HP
P78 GREANET（P78グレネード）	2	8	對敵人放毒
CS9 BOX（CS9ボックス）	2	8	使敵人痲痺
SPS SILENT（SPSサイレント）	2	6	可催眠敵人

遊戲研究坊

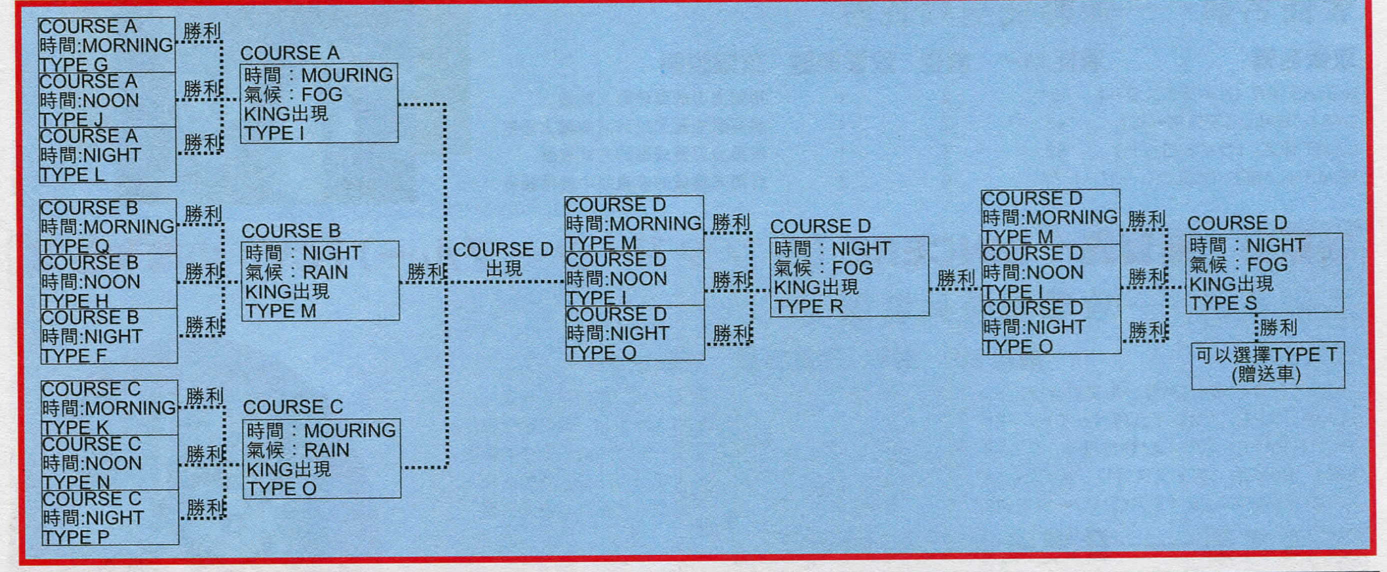
峠KING 2 © ATLUS 1995,1997

相信各位親愛的玩者們也知道在SEGA SATURN的賽車遊戲《峠KING 2》也知道在遊戲之中是有着非常多車種，不過，大家又知不知道如何才可以在正常情況下將所有的車拿到手呢？相信大家也不是太清楚了，所以在這次的「遊戲研究坊」之中，將會為大家列出得到所有車種的方法。

註：如沒有指定，例如是氣候，則是選擇哪種也可以。

程序表閱讀法：
(1) 賽道
(2) 時間
(3) 氣候
(4) KING出現
(5) 對戰的車款、勝出後可以得到的車款

【各賽道（KING車種）、TYPE S、TYPE T出現程序表】





你的志願是否想成為一個遊戲雜誌的**編輯**，擴闊你對電視遊戲的視野，接觸最新遊戲機的情報，並且親自向數以萬計機迷介紹，把你的心得告訴大家，替廣大機迷排難解紛？現在《遊戲誌》又再招收新血了，假如你有以上的宏志，《遊戲誌》正是你的試金石。只要你年滿18歲，中文程度良好，對電視遊戲界的事情有一定程度了解，熟知各機種遊戲的資料，就有資格成為《遊戲誌》的**編輯**。假如你懂日語又或中文電腦打字，更會被優先考慮。

不要埋沒你的才華了，快快致電2380-2223《遊戲誌》**編輯**部約見面試吧。

（「乜今次個廣告咁正經嘅？」「唔得咩？」）

《ELFIN PARADISE》一定出現事件簿•改

文：妖精培育師「Mr.阿三」

月份	日期	事件	出現條件
4月		被邀參與同好會	並無參與任何同好會
		決定是否參加「宿營」	
	30日	交房租，需付20000日圓	
5月	3日	參加「宿營」	
	31日	交房租，需付20000日圓	
6月	10～24日	「雕刻之森」展覽	
	30日	交房租，需付20000日圓	
7月	1日	「妖精蛋」進入嬰兒階段	
	20日	ITRON（シトロン）事件	與ITRON親密度70以上
	22日	泳池開放	
	30～31日	決定是否參加「夏令營」	
	31日	交房租，需付20000日圓	
8月	1～3日	決定是否參加「夏令營」	
	6日	參加「夏令營」	
	11日	夏季「SHOW TIME！」（第一天）	
	12日	夏季「SHOW TIME！」（第二天）	
	20～27日	小岩里美之「溫習篇」	學業30以上，出現率：1/10
	31日	交房租，需付20000日圓	
9月	1日	泳池關閉	
	3日	期中考試	
	15日	BB妖精失蹤事件	
	30日	交房租，需付20000日圓	
10月	17日	一年一度學園祭（第一天）	
	18日	一年一度學園祭（第二天）	
	31日	交房租，需付20000日圓	
11月	1日	遊戲博覽會	遊戲部（ゲーム部）所屬
	4日	GAME SHOW	遊戲部（ゲーム部）所屬
	14日	JASMINE（ジャスミン）之「感冒篇」	出現率：1/10
	30日	交房租，需付20000日圓	
12月	8日	決定是否參加「冬季漫畫展」	漫畫研究部（漫研）所屬
		決定是否參加「滑雪大會」	滑雪部所屬
	15日	參加「冬季漫畫展」（第一天）	漫畫研究部（漫研）所屬
		參加「滑雪大會」（第一天）	滑雪部所屬
	16日	參加「冬季漫畫展」（第二天）	漫畫研究部（漫研）所屬
		參加「滑雪大會」（第二天）	滑雪部所屬
	24日	平安夜	
	31日	BB妖精結「繭」	
		交房租，需付20000日圓	
翌年1月	1日	新年，與妖精們往神社參拜	
	20～27日	冰彫展覽	
	21～28日	小岩里美之「溫習篇」	學業30以上，出現率：1/10
	31日	交房租，需付20000日圓	
翌年2月	4日	期末考試	
	14日	情人節「事件」	與妖精親密度30以上
		新妖精「破繭而出」	
	28日	交房租，需付20000日圓	
翌年3月	1日	最後的畢業禮	

上期的《ELFIN PARADISE》攻略，大家滿意嗎？今次「遊戲研究坊」將會刊出遊戲中各項「事件」的出現條件、能力值的「增減」要素、各科學分升級表及親密度上升條件。希望對大家在遊戲的攻略上有著更大的幫助，更能享受在遊戲過程中的無窮樂趣。

PS STG MCM

製造商：ASK講談社
發售日：4月25日
價格：6800日圓

© ASK KODANSHA CO.,LTD.1997

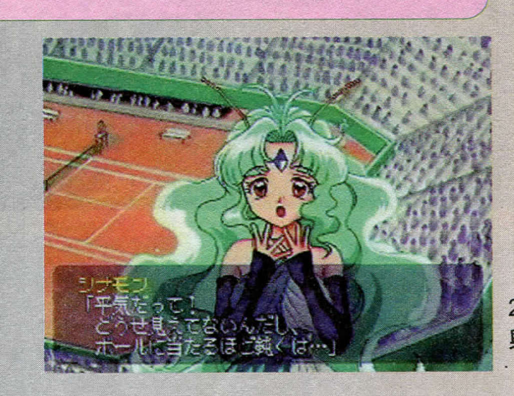
各科學分升級表

級別	科目	升級條件
1.	必修科目	----
2.	基礎實習	完成「必修科目」學分
3.	美術理論	完成「基礎實習」學分
4.	繪畫實習	完成「美術理論」學分
5.	設計	完成「繪畫實習」學分
6.	西洋美術史	完成「設計」學分



親密度上升條件

1.CINNAMON（シナモン）——與CINNAMON對話



2.JASMINE（ジャスミン）——與JASMINE對話



3.ITRON（シトロン）——與ITRON對話

能力值要素培育所

PARAMETER（パラメータ）LIST

增加要素

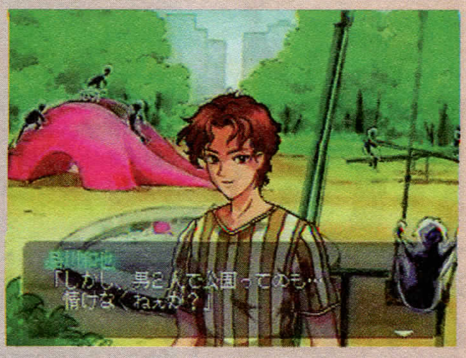
PARAMETER	上課	同好會	兼職
「情熱」（熱情）	繪畫實習、設計	網球部、遊戲部	----
「優しい」（溫柔）	設計	遊戲部	----
「感性」	美術理論	滑雪部、漫畫研究部	----
「自信」	繪畫實習、設計	自動車部	道路工事
「體力」	----	----	----
「知識」	必修科目、設計、學業	遊戲部	畫材屋、兼職為交房租
「學業」	必修科目、基礎實習、西洋美術史	----	兼職為交房租
「モラル」（品行）	美術理論	滑雪部、遊戲部	便利商店
「ストレス」（壓力）	上課（任何科目）	漫畫研究部	任何兼職
「好奇心」	設計、學業	自動車部	----
「畫力」（繪畫能力）	基礎實習	漫畫研究部	設計師助手、人像素描
「向上心」	繪畫實習、設計	網球部、遊戲部、漫畫研究部	----
「交友」	必修科目	網球部、滑雪部、自動車部	----

減少要素

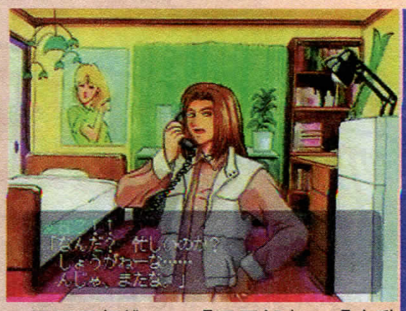
PARAMETER	上課	同好會
「情熱」（熱情）	必修科目、西洋美術史	自動車部
「優しい」（溫柔）	----	滑雪部、漫畫研究部
「感性」	必修科目	自動車部、遊戲部
「自信」	基礎實習、西洋美術史	----
「體力」	上課（任何科目）	網球部、滑雪部、自動車部、遊戲部、漫畫研究部
「知識」	基礎實習、繪畫實習	網球部
「學業」	繪畫實習、設計	滑雪部
「モラル」（品行）	設計	自動車部、漫畫研究部
「ストレス」（壓力）	----	網球部、滑雪部、自動車部、遊戲部
「好奇心」	繪畫實習	遊戲部
「畫力」（繪畫能力）	美術理論、西洋美術史	自動車部
「向上心」	美術理論	----
「交友」	設計	漫畫研究部



4.MINT（ミント）——與MINT對話



6.品川和也——「網球部」、「漫畫研究部」所屬



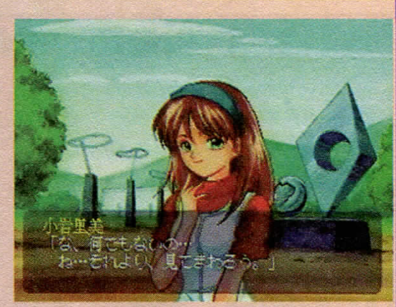
8.五反田行雄——「滑雪部」、「自動車部」所屬



5.ROSE MARY（ローズマリー）
——與ROSE MARY對話



7.新橋久美——「網球部」所屬



9.小岩里美——「遊戲部」所屬

在PARAMETER中除了基本存在的八項能力值外，其實還隱藏了五項秘密的能力值，分別為「ストレス」（壓力）、「好奇心」、「繪畫能力」、「向上心」及「交友」，直接支配著主角及「妖精蛋」的成長，請仔細再三研讀。

外出遊玩	家中活動
公園、美術館、「雕刻之森」展覽、自動車GP	----
遊園地、「雕刻之森」展覽、冰彫展覽、滑雪大會	休息、觀察「妖精蛋」
美術館、冰彫展覽、海、GAME SHOW	----
----	----
公園	休息、觀察「妖精蛋」
公園、圖書館、網球大會	----
美術館、圖書館、滑雪大會	----
「雕刻之森」展覽、冰彫展覽、自動車GP	----
漫畫展、遊戲博覽會、滑雪大會、自動車GP、GAME SHOW、滑雪大會	----
遊園地、游泳池、GAME SHOW	----
網球大會	----
遊園地、游泳池	----
----	----

兼職	外出遊玩	家中活動
兼職為交房租	遊園地、圖書館、網球大會、GAME SHOW	----
----	----	----
兼職為交房租	公園、遊園地、圖書館、滑雪大會	----
設計師助手	美術館、自動車GP	----
任何兼職	遊園地、漫畫展、遊戲博覽會、海	----
----	----	----
----	----	----
----	漫畫展、GAME SHOW、滑雪大會	----
----	公園、遊園地、美術館、圖書館、「雕刻之森」展覽、冰彫展覽	休息、觀察「妖精蛋」
畫材屋	美術館、自動車GP	----
----	美術館	----
人像素描	網球大會	----
兼職為交房租	網球大會、自動車GP	休息



STREET FAXER II'

主持：SPYDER、喬丹

PlayStation the Best 新一輯 6 月下旬面世

繼世嘉宣布在 6 月 20 日將會推出第二批廉價版遊戲系列《SEGA SATURN COLLECTION》後，SCE 亦會在 6 月 27 日推出 9 款 THE BEST 系列的遊戲，其名稱分別如下 (SPYDER)

遊戲名稱	生產商	遊戲種類	售價
RIDGE RACER REVOLUTION	NAMCO	RAC	公開價格
女神異聞錄 PERSONA	ATLUS	RPG	2800 日圓
OVER BLOOD	RIVERHILL SOFT	AVG	2800 日圓
刻命館	TECMO	SLG	2800 日圓
太陽之尾	ARTDINK	ETC	2800 日圓
波洛古羅斯物語	SCE	RPG	2800 日圓
COOL BOARDERS	UEP SYSTEM	SPT	2800 日圓
龍珠 Z 偉大的龍珠傳說	BANDAI	ETC	2800 日圓
俄羅斯方塊 X	BPS	PUZ	2800 日圓

拳皇系列 4 大新情報公開

雖然距離《拳皇'97》推出還有一段時間，不過最近SNK卻公布了4則有關它的消息，首先是《拳皇'97》的NEO GEO家用版暫定在8月31日（盒帶）和9月31日（CD-ROM）推出，價格未定。第二件是SNK現正進行公開招募，替草薙京的戀人YUKI尋找聲優，得獎者可在《拳皇'97》全線系列和DRAMA CD裏參與演出，可是她能否在遊戲中選用則仍未清楚。第三件是SNK在6月18日將會推出名為《THE KING OF FIGHTERS'96 PERFECT FILE》的電腦資料集，內容包括了遊戲的設定資料集、草薙京及八神庵的新收錄音效、新世界樂曲雜技團的新曲等，而最吸引的應該是由森氣樓（SNK專用畫師，作品有《拳皇》、《餓狼》、《龍虎》系列等）所繪畫的全新MOUSE PAD，這隻碟對應WIN 95和MAC系統，售價是7140日圓，唯一的美中不足是它只接受通信販賣。最後是有關《拳皇'96》PlayStation版的情報，它和NG版的COLLECTION一樣，玩者可在訓練模式中觀看每位角色的各招必殺技，資料性較SS版為豐富，不過由於並沒有使用任何配件來附助，所以相信讀碟時間應該較SS版長。 (SPYDER)

超級機械人大戰 F 又有料到

BANPRESTO剛剛公布，除了EVA、GUNBUSTER、傳說巨神、《第4次》的主角機、魔裝機神和GUNDAM WING外，現正決定加入一台新的機械人——MAZIN KAISER（魔神皇帝）！據知這超級機械人原來是鐵甲萬能俠MAZINGA Z的後繼機，由弓教授和早乙女博士共同研製而成，無論馬力、武器、裝甲與各項基本性能都較鐵甲萬能俠為強，相當型仔，是一台足以和真．三一萬能俠匹敵的機體，真令人期待呢。另外，8名主角的聲優名單現已發表，驟眼望上去會以為自己是在看《新世紀》，因為有緒方惠美、林原惠美、宮村優子……可能是因為今集有EVA，這樣做便能節省一筆另請聲優的費用吧。 (SPYDER)

CAPCOM 暑假格鬥作品最新消息

CAPCOM宣布由ARIKA開發的PlayStation立體多邊形格鬥遊戲《街霸EX plus α》，現定於7月18日推出市面，除了《街霸EX》內的7名隱藏角色外，當然還有殺意隆、解除血之封印的北斗、啫喱人CYCLOID β與多邊人CYCLOID γ，價格未定，要注意的是它只會在便利店發售。此外，暫定只會在SS上推出的《X-MEN對街霸》已公布會稍遲推出，最快為今年秋天。

(SPYDER)

哩個暑假有 EVENT

根據可靠的消息指出，SCE於7月尾和8月頭將會聯同CAPCOM，在香港舉辦兩個EVENT，詳細情形仍未清楚。至於BANDAI亦有類似活動，她會聯同本地某出版社舉行一個GUNDAM CAMPAIGN，估計到時會有很多模形和手辦展出，若收到最新資料便會馬上續報。

(SPYDER)

KONAMI 、SCE 更改遊戲發售日期

KONAMI與SCE不約而同地宣布，以後所有由她們推出的遊戲，會由慣常的星期五改為星期四發售。先說KONAMI方面，由今年6月5日的《WORLD SOCCER WINNING ELEVEN'97》開始往後的遊戲會改到週四推出，而SCE則會在7月3日實行這措施，她們這樣做據知原來是和遊戲銷量有關，因為一般來說遊戲軟件在週五推出，到週六時可能已全部SOLD OUT，所以無法及時補貨（因星期日運輸工人休息）；如提早在週四發售，銷量理想的話則可在星期六補貨，看來遲些可能會有其他生產商跟風的呢。 (SPYDER)

TGS'97（秋）更改地點

CESA原先決定9月的東京遊戲展（秋），是和春季一樣於東京BIG SIGHT展示場舉行，可是考慮過會場面積無法容納數萬名參觀者後，現已把地點改為幕張展示場（97年AOU的舉辨地點），至於展示館數目則是HALL 2~HALL 6（AOU只用上3個HALL），總面積達33750平方米。由於更改了會場地點，所以遊戲展的會期同樣變更了，新會期是9月5日至7日，頭一天是特別招待日，有興趣到日本參觀TGS的朋友就要早點訂機票了。 (SPYDER)

SQUARE 暑期動作一覽

這個暑假SQUARE將會推出數隻大作，目前知道的分別有《FINAL FANTASY TACTICS》、《SAGA FRONTIER》和《FRONT MISSION ALTERNATIVE》，據知《FFT》將會延遲1個星期發售，換句話說即是6月20日推出，6800日圓，有《SAGA》等4隻新作的體驗版CD附送，若透過DIGICUBE預訂則可取得GUIDE BOOK；《SAGA》將會在7月11日推出，6800日圓，未知有沒有贈品；《FMA》則暫定於7月推出，價格未定。

順帶一提，臨截稿前剛收到SQUARE宣布現正開發兩隻新作，分別是名為《parasite EVE》的AVG（好似又話係RPG）與動作遊戲《CHOCOBO de BATTLE》，前者的名稱與一齣在年頭播映的日本電視片集相同（久石讓做音樂、CD封面有綠色水滴嘅套），估計是取材自那片集，97年發售預定，價格未定；《CHOCOBO》目前則只有概念CG畫面，發售日及價格未定。此外，據知SQUARE是在最近一次的新作發表會公布這兩隻作品的，可是只有4間日本雜誌社有能力去採訪這個發表會，因為這次發表會是SQUARE在夏威夷HONOLULU的分公司舉行呢。 (SPYDER)

全新顏色的 GAME BOY

任天堂將會在7月11日，正式推出名為「GAME BOY PINK」的全新顏色GAME BOY POCKET，售價為6800日圓。顧名思義，機身顏色是較為女性化的粉紅色為主，而這部機最特別的地方，就是有一個顯示剩餘電量的燈，憑燈光的亮度便可知道電池將在何時用盡。另一方面，BANDAI那隻「蛋仔機」GB版《發現遊戲！TAMAGOTCH》，除了會在6月27日推出普通版外，任天堂還會在7月11日推出一套連同GAME BOY PINK的特別套裝，價格為11000日圓。至於這個套裝版的特別之處，就是盒帶和主機同樣是粉紅色，非常合襯，至於普通版則是白色。順帶一提，有關方面現已公佈將會推出2000部不作公開發售的發光GB，而贏取它的方法，就是要在7月18日推出的N64賽車遊戲《MULTI RACING CHAMPIONSHIP》之TT模式裏取得好成績便可，詳情請參閱有關廣告。 (SPYDER)

櫻大戰電腦配件集第 2 輯今夏推出

推出市面不久的《帝國華擊團 電幕倶樂部~櫻大戰 電腦配件集》，SEGA現宣布將會在今年夏天左右推出第2輯，當然同樣對應WIN 95，價格未定。此外，SEGA還公布了4隻PC用遊戲的情報，分別在是6月推出WIN 95版MMX專用的《電腦戰機VIRTUAL ON》、97年秋天的《MANX TT》、夏季的《SKY TARGET》與未定發售日的《WORLD WIDE SOCCER》，留意《VO》及《MANX TT》是能夠以MODEM、SERIAL線或LAN作對戰的。

(SPYDER)



SNK 於美國建立新公司

外電報道，SNK已在美國矽谷成立了一間名為SNK U.S. TECHNOLOGY的新公司，以進行新遊戲之CG與數碼影像的研究和開發，而這公司除了遊戲開發人員外，還有像生物學等不同方面的專家，作用是從各個角度去分析所製作3D影象的真實性，至於是否由他們去開發對應NG64的新遊戲，有關方面目前仍未公布；當然，最大的可能性就是像SQUARE LA那樣，以替日本方面製作CG為主。（SPYDER）

奥菜惠和你有個約會

日本人氣女優奧菜惠除了推出唱片和寫真集外，最近還參與一隻由BANDAI VISUAL所製作的SS遊戲《夏日夢幻戀情in宮崎Sea Gaia》，在這以和奧菜惠約會為主的戀愛SLG裏，她將會以泳衣和婚紗等裝束出現，相信喜歡她的FANS一定不會錯過吧；8月上旬發售預定，5800日圓。

（SPYDER）

照相俱樂部全新版本 7 月登場

令ATLUS業績屢創高峰的照相俱樂部，將會在7月推出全新系列機種，名為「照相俱樂部衛星對應版」。根據她在4月24日所展開的記者招待會，今後有關照相俱樂部相片款式的設計，將會由已解散的米米CLUB之主音石井龍也負責（他可算是一名藝術家，因為經常舉行美術展和製作新產品，近作是一批手錶）。這批新機的最大特色，就是利用放送衛星去接收訊號，以改變機內相片款式的資料，這樣的話便可以很容易去UPDATE相片，遊戲機中心無需換機亦能經常有新款式提供給客人選擇，相當有創意的呢。（SPYDER）

兩大 SS 名作推出復刻版

世嘉兩隻人氣作品《櫻大戰》與《VIRTUA COP 2》在CESA大賞中相繼獲獎，為了慶祝此事於是便宣布將會推出限定復刻版，《櫻大戰》的是A-TYPE版，6月20日發售，8800日圓；《VC 2》的則是連鎗版本，7月24日發售，6800日圓，未買的朋友切勿走雞啊。（SPYDER）

F 之魅力

SS嘅《新超級機械人大戰F》喺7月25日至有得玩吖，但可能大家都知每集機械人大戰，都俾人炒到阿媽都唔認得，淨係PlayStation隻《新超級機械人大戰》都炒到過千啦，所以好多GAME迷都已經向啲相熟舖頭訂咗隻F。聽一位舖頭老闆話，淨係該店都已經接到超過200個訂單。雖然話初回限定版有六隻公仔送啫（得隻EVA係新整嘅咋），不過六月都未到就已經有咁嘅成績，到出GAME嗰日真係唔知乜嘢境況。

（喬丹）

再見 X-RGB

好可能好多讀者都唔知乜嘢係X-RGB，就算知都未必對呢舊千多元嘅配件有興趣，但係由推出至今都大受用戶好評嘅X-RGB已經停咗產，如果大家喺舖頭見到都係以前嘅存貨，不過數量就已經唔多喇，有興趣嘅朋友就快啲手啦，買完就冇㗎喇。至於買咗嘅朋友咗就唔駛驚日後保養嘅問題，間廠雖然停咗X-RGB嘅生產，但係依然會有修理服務嘅。

（喬丹）

小心！小心！反蛋 SS 手掣

真係要警告各方GAME友，而家市面上出現咗一款反蛋SS白色手掣，咪以為反蛋嘢好易認，筆者攞過個反蛋手掣同真嘅對比過，雖然在對照之下可以分辨出真偽，但係如果淨係得個反蛋手掣就幾可亂真。首先個盒就已經印到似一似，連商標、編號都落到足（根本係翻印番原本嗰個），個手掣就更似，面頭有SEGA嘅LOGO已經不在話下，連背面嘅MADE IN CHINA都有埋，而且手感都唔錯，大家買手掣真係要小心啲，最好都係搵相熟舖頭買就比較穩鎮。（喬丹）

TAMA 又係你

期期係喙度講TAMA嘅嘢真係已經有啲悶，筆者亦有啲咁嘅感覺，但係佢衰衰的又真係期期有啲嘢你要講一講至得嘅。今期亦如常地（定係一樣地唔正常）話説出咗啲貓貓狗狗第X代恐龍同烏龜之外，又一隻繼TAMA之後連反蛋嘅都炒到過200嘅養嘢機，此機正是古古怪怪的養人仔機。其實部機就冇乜特別，只係話説代理商孩×寶控制貨量，所以批出嚟嘅貨好少，以至反蛋養人機係深水埗老鴨要賣到成二舊幾水，唔通人類嘅母性真係咁偉大？（喬丹）

超新作 LINE UP！

◆有傳聞指 SEGA 將會推出《櫻大戰 2》，雖然目前仍未有任何關於開發的消息公布，不過以這隻大受好評的遊戲來説，推出續篇是理所當然的事，至於一收到有關它的最新資料本誌便會馬上為大家報道。

◆ENIX 首隻 SS 遊戲終於曝光了！原來是一隻名為《七個風之島物語》的動作AVG，這遊戲的來頭可真不少，事關負責它世界觀與角色設定的是雨宮慶太，至於故事則是説身為主角加普博士的玩者，在名為「七個風之島」的地方去進行冒險，和居民會面後慢慢得知島上所隱藏的謎……97 年秋季發售預定，價格未定。

◆幾年前曾在 NG 上推出的 DATAEAST 格鬥遊戲《FIGHTER'S HISTORY DYNAMITE》，將會由SEGA推出SS移植版，擴張 RAM 盒專用，7 月 4 日發售，5800 日圓（連 RAM 帶 7800 日圓）。

◆剛有兩隻PlayStation射擊新作發表，分別是KONAMI的《GRADIUS 外傳》與及 IREM 的《R-TYPES》，從名稱看來應是當年名作的改篇，可是目前還未有確實情報。

◆ATLUS《女神》系列的SS兩隻新作終於知道其名稱了，分別是RPG的《真．女神轉生 惡魔召喚師 2~SOIL HACKER》（暫稱），和 SRPG 的《魔神轉生 ~RONDO》（暫稱），發售日及價格未定。

BY：韻

唔見晒啲花旗機，WHY？

有無發覺近排完全唔見有花旗國版P機嚮市面出現呢？當然，太陽國版大量有貨係啲人唔返花旗國版嘅主要原因，不過其實花旗國而家亦異常缺貨，好多舖頭甚至要輪籌添，相反S機就慘淡喇，舖頭好多都唔願入貨，而GAME就得番啲「虛疑快打第2集」等舊嘢，唉，S廠爭啲氣啦！傳聞話P仔喺年底會跌穿一舊手水關口，只售99花旗幣，睇吓點！（我就唔多信喇）

大掃除之後可以賣啲乜

前嗰排星洲有米唔炒而去炒反蛋，仲鬼咁大煲，而本地近排就密密捉，攪到好多拆家都出咗避風塘「側閃」，不過就辛苦咗班舖喇，事關無新GAME就無水搵，賣風咩！好多行家都研究過：如果無反蛋賣，可以賣咩喎？賣新機？無反蛋有人同你買至奇，賣原裝GAME？唉，心照啦，P機嘅就俾人玩哂，而S機就冧價冧到死哂，做水嘢又未必人人做到……

點至做到有牌舖？

好多行家講起都質疑啲有牌單位嘅發牌制度，究竟係行乜嘢標準嘅呢？無賣過反蛋？有啲有牌舖頭以前賣得重狼過×！有專業知識？讀者試吓問問佢哋，知唔知咩嘢係「PARA-PARAPA」？哈哈！優良商譽？大把奸狗有得做啦，有無聽過買行嘢要跟埋火牛一齊買？我就見過喇！有錢公司？哩嗰就無話可説，不過各位有牌舖頭請檢討吓自己嘅操守，免得俾人恥笑。

暑假有乎 GAME 玩

七月大GAME都有幾隻，例如「心跳跳之紅色春天」同埋「特級Q版鐵人戰鬥f」等等，本地S廠嘅代理返到貨，咁樣嘅話唔使俾人炒曬。

V 仔就快無得賣

S機嘅其中一款V仔聽聞日本會停產，如果想買部真正嘅太陽國版新機，記住快啲買喇！

電視遊戲信箱

「TAMAGOTCHI」似乎已經成為香港人的一種新潮流文化。不單是小朋友的專利，亦無任何性別歧視。不論三十而立的OFFICER還是長輩級朋友一樣尋迷不已，情況就有如當年「扭計骰」般，人人都玩。不過始終是流行事情，這股旋風到底會吹多久，仍然是未知之數，敬請拭目以待！！

「為何、可否」

Mr. W.D：

你好！本人已是第二次來信了！上次多謝能登出我的問題。閒話少說！

(1)本人想知「公元1999〜法奧拉之復活(RPG)、侍魂劍客指南PACK(FIG)、真機械人戰線(SLG)、超級機械人射擊(STG)」(**PlayStation**的)值不值得買？

(2)為何GPM時時「放飛機」？有很大不便的：I.想睇冇得睇 II.有些人(例如我)例如參加了FF VII的抽獎，到了公布日期，你哋又「放飛機」，令人唔知自己有冇中。有人要(例如我)新年要回鄉的，無太多時間的。希望唔再「放飛機」。

(3)為何真說侍魂一拖再拖的？

(4)**PS**何時再出中文Game？三國志IV(中、英文版)一出不久，我便買了。

(5)GPM為何不知一個由讀者想向生產商提供意見，每期登出來，再由讀者打電話或寄信投票，有足夠人數後再向生產商說。

(6)可否將「電視遊戲信箱」、「無責任讀者擂台」之類的信一起寄？

(7)可否將抽獎的表格另一面做成白面？(剪攻略十分心痛)

(8)ARC THE LAD會出第三集嗎？

雖太多「為何、可否」，但多謝Mr. W.D.解答我的問題。

對不起！突然有多二條問題

(9)DVD、DD64、BOS、Mhz是甚麼。

(10)NGCD大約多少錢？

RCY上

RCY：

(1)超級機械人射擊玩法簡單，最吸引人的不是3D射擊，反而是那些機械人，喜歡動畫的人應該會喜歡它；至於其餘3隻遊戲還未推出，所以無法提供意見。

(2)遲出書當然不是編輯部故意的，基於種種製作上的問題，所以偶然會有脫期的情況發生，實在很抱歉，我們會盡量將出書日期回歸正軌的。

(3) 這倒要問問SNK了。

(4)據知明年春天將會有新的中文版遊戲推出，不過詳細資料仍未公布，請看47期的SCE專題文章。

(5)你所指的是否由讀者提供意見、經我們直接向生產商反映？上期開始已有這類表格了。

(6)對不起，這樣會令處理信件出現一定困難的。

(7)這會向編輯部反映。

(8)以頭2集的高銷量來說相信會吧，雖然主角艾古已死……

(9)DVD是Digital Video Disc，是目前最新的多媒體光碟制式；64DD是64 Disc Drive，是對應N64的可寫光磁氣碟機，作用和M.O.相似；Mhz是Mega Hertz，其中一個用法是描述CPU的時鐘速度(Clock Speed)，可說是執行指令的速度；至於BOS則不知你所指的是甚麼。

(10)NGCD大約是$3000左右。

幕後黑手代答

粉嶺遊戲誌專賣店

本人是第一次來信，希望你能解答我的問題：

(1)在遊戲誌曾介紹過一個叫「百搭無敵軟盤」，這軟盤買得過嗎？價錢如何？在哪裡有得買？而Saturn何時出新軟盤，因為我想玩有油門，沒棍……

(2)可不可以建多幾間專賣店，因為遊戲誌介紹的物品要到旺角先可以買到，到時都給人買清了。因為我住在粉嶺。

(3)櫻大戰限定版和NIGHTS＋手掣在哪裡有得買，價錢如何？(較平的地方)

(4)有甚麼Game一定要收藏呢？(Saturn)(新，舊都得)

好朋友上

好朋友：

(1)SS目前未有任何新軟盤會推出的消息，至於那個百搭無敵軟盤好用與否，則視乎閣下喜歡使用小巴或的士的「手波」控制方法。

(2)其實通往旺角的交通很便利，而且人潮集中，所以對普遍讀者來說已經很理想了，當然你的提議我們也會考慮的。

(3)在旺角×達廣場或×景商場內應可找到。

(4)J-LEAGUE育成足球(好玩又褋玩)、心跳回憶限定版(有MEMORY CARD送)、櫻大戰限定版(不過很貴)、魔法騎士限定版(很靚)等等。

幕後黑手代答

事態嚴重?!

Water Dragon：

本人第一次來信，心情非常緊張，希望這信能一定刊登吧，因為有很多問題要你解決，請不要嫌麻煩。因為事態嚴重。

(1)本人的SEGA SATURN是灰色的那一款，在一個多月前買入遊戲《FIGHTER'S MEGAMiX》(是原裝正版)。不知何故隻在LOAD碟的時候比其他GAME慢，在遊戲中途又會突然終止，我開始發覺不妥。在LOAD第二次的時候，連GAME也LOAD不到，只停留在LOAD GAME畫面。我立刻LOAD其他GAME，但竟然全部都LOAD 不到(我所玩的GAME全屬正版)。我把機拿去修理，修理的說只是燒了兩粒IC，我把機拿回家玩的時候，非常正常，但當我玩回《FIGHTER'S MEGAMiX》的時候，遊戲突然中止。之後我LOAD第二隻GAME，又LOAD不到。但奇怪在這裡，當我把遊戲機的電源中斷，約十分鐘後，又能再LOAD GAME。但玩時又突然中止遊戲，便要又等十分鐘，我不停拿去修理，但始終都整不好，所以才寫信來問問原因。究竟遊戲機出了甚麼問題？我亦試過把這隻《FIGHTER'S MEGAMiX》拿到朋友家玩，他的機和我那部一樣會出問題，還好他沒有再玩下去。如果是這隻出問題的《FIGHTER'S MEGAMiX》把我的機弄壞的話，我可否向「WKK」要求作出賠償？

(2)承上題，現在我已買了一部新的白色SEGA SATURN機，但我用回以前的那張SAVE CARD，又有問題出現了。那張記憶咭內的容量，有三千幾無故失蹤(是幾日前才發現)，又有GAME SAVE變質。例如在《心跳回憶》，有一個SAVE的容姿和習學竟有成億，而其他全部是零，我又在重看爆機畫面裡看到一個很想要但又從未有過的SAVE，就是館林的SAVE。

為何會有，原來就是從那變質的SAVE得來的。照樣可以看，沒有問題，但我都不敢再看。我立刻把所有的SAVE一次過洗掉（很慘，因為有些SAVE很難做，例如《心跳方塊》裡11人的根性SAVE），竟回復原本的容量，現在我已不用那張SAVE CARD，我想問我的SAVE CARD是否有病毒，可否完全「清洗」？是否由上述那隻《FIGHTER'S MEGAMiX》所留下的後遺症？

(3)《心跳回憶》有否出過滑鼠連GAME套裝？

(4)如果SS機長期接上電源，會否傷機？

(5)我是一個超級《心跳回憶》迷，可否告訴我那裡有最多《心跳回憶》物品可以購買得到（GAME PLAYERS WORLD除外）？可否告訴我地址？

(6)貴刊是否會出一本《心跳回憶》完全攻略別冊？會於何時？

(7)如果我知道《心跳回憶》中「館林」的攻略方法，寄上來之後，一經採用，可否收到稿費？

可能會用你們很多版位，但請你們刊登，希望有人知道我的慘案，更請你詳細指出我機的狀況。

祝身健健康多謝回覆！

想早日整好部機的KEN上

想早日整好部機的KEN：

(1)正常來說，不論遊戲機、VCD機抑或普通CD機，在正確的方法下使用，是不會發生因讀取光碟的資料而導致機件損壞的情況。也許在你身上所發生的情形比較特別，建議你將那隻懷疑出了問題的《FIGHTER'S MEGAMiX》拿回你所購買遊戲的商户要求更換就行了，若有問題的話，可直接向消費者委員會查詢。

(2)出現這種情形多是因為SAVE CARD插得不夠「正」，於是在開機後導致資料部份流失，這種不幸事情都是一般讀者都會經常出現。其實部份原因是SATURN本身SAVE CARD設計不夠完善，容易令用家插得不穩，令CARD內記憶出現混亂及錯誤。你的SAVE CARD也許是因這原故而出現「難得的數據」，要使其回復正常就只有一個——「大清洗」。

(3)PlayStation所推出的是遊戲連MOUSE PAD版是；而SATURN則是遊戲連FILE或「角色人物」咭，並沒有滑鼠連GAME的套裝。

(4)任何電器長期接上電源，都會有所損耗的。

(5)地址欠奉，但在旺角×達廣場或×景商場內應可找到。

(6)暫時未有此打算，但會考慮。

(7)對不起，遊戲誌已經刊登過了。

幕後黑手代答

PlayStation、SEGA、N64

Water Dragon先生：

本人身在外國，所以對新訊息知道太少了，請回答我一些Stupid的Questions,please！

1.在外國的雜誌說PlayStation將會有透明手掣，分別大黃、藍、紅、白和綠色的，是不是真的？

2.究竟**PlayStation**海外版是不是沒有日本版那麼好買？

3.如果沒有買《Arc the Lad I》，值不值得買《Arc the Lad II》呢？

4.當時看過你們的新Game時間表，說會有《Dragon Ball GT》的Game（**PlayStation**的），是不是真的呢？

5.本人很想玩《九龍風水傳》，你們會不會出別冊攻略呢？

6.N64公司說遲些會出多部N64磁碟機，是真的嗎？如果是，現在的盒帶式N64又怎樣？

7.英國有傳聞說SEGA公司在97年尾至98年會推出64bit機，叫做「日蝕」，是不是真的？

8.電腦的《三國演義2》很正，你們會不會做攻略？

9.《鐵拳3》幾時出？因為英國已經有預告片看了。

10.「酒井法子」今年幾多歲？

以上問題希望Water Dragon大人可幫我解答，還有酒井法子的「續•星之金貨」主題曲「鏡中的裙子」，歌詞很有意思。

支持你！

十分想念掛住Game Players的支持者Gary上

十分想念掛住Game Players的支持者Gary：

1.RIGHT！不過是香港批發、內地製作的PlayStation透明手掣，沒有日本授權產品，質素冇保證。

2.PlayStation的日本總銷量是等如「歐洲＋美洲＋亞洲」銷量的總數，當然是日本版好買。

3.《Arc the Lad I》和《Arc the Lad II》其實可以當作兩隻獨立遊戲，兩集主角都不同，各有吸引力，值得買！

4.已經推出好一段日子了。

5.暫時應該不會了。

6.64DD將會於明年才推出，盒帶依然存在。現在為時尚早，遲點再有新消息會向大家會報。

7.日本SEGA已於最近發佈會正式否認了。

8.暫時未有打算

9.97年3月，登場差不多已兩個多月了。

10.1971年2月14日，下次同類型問題請向「FUKUDA」或「阿三」親自請教。因為這裡是「電腦遊戲信箱」，明白嗎？

幕後黑手代答

「ROM帶」與「HANG機」

水龍先生：

本人是第一次來信，希望你能解答我以下問題。

1.本在現SS的《超人光之巨人傳說》時，曾有幾次打到HANG機！但本人部SS玩任何其他遊戲都冇問題，又只玩正版GAME，聽講在《KOF 95》時也曾經出現HANG機問題，不知是否要加帶的遊戲也有機會HANG機呢？

2.貴刊曾登出SATURN《STREET FIGHTER ZERO 2》中可於SURVIVAL MODE中出變色SAKURA，但本人跟足步驟也只能出殺意隆，不知是否有什麼「橋妙」呢？聽聞只要出過一次殺意隆，就不能出變色SAKURA，是否真的呢？什麼原因呢？

3.SATURN的《FIGHTER'S MEGAMiX》中是怎樣可出到著校服的HONEY呢？

4.本人玩**PlayStation**的《SOUL EDGE》時，EDGE MASTER MODE的TAKI過不到第五版！因為TAKI對戰第五版時是一個強勁對手SOPHITIA，而那個SOPHITIA，斬她時只扣好少能源，又不能踢她出界，她的攻勢又強勁，加上她好像可回復體力！請問這版應該點過呢？有什麼有效招式可收拾她？我最好那次只能扣得她四分之一體力！究竟書上那句紅字是甚麼意思呢？

多謝水龍先生替本人分憂！祝貴刊銷量最好！

小強上

小強：

1.有兩個可能性：(A.)本身SATURN的鐳射頭太過污糟，就會有這種情況出現，請好好地清潔「自機」一番。(B.)ROM帶插得不夠「正」，接觸不良所致。早期「灰機」的普遍差劲現象，是因SATURN本身插位設計不夠完善，容易令用家「失手」，情況其實與SAVE CARD的問題一樣，總之插得位置準確就會冇事。

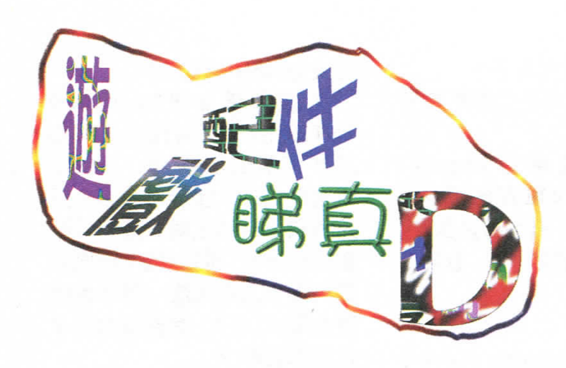
2.變色SAKURA是可於任何模式之下選用的，並不限於SURVIVAL MODE。

而出過一次殺意隆，就不能出變色SAKURA的傳言是假的，沒有跟據可言。

3.很簡單，只需選擇1 PLAY MODE，完成「A COURSE」後，在角色選擇畫面按「X」或「Z」決定就行（當然要揀HONEY啦！）。

4.TAKI只需使出「CRITICAL EDGE」了結SOPHITIA，就可過版了。

幕後黑手代答



WHAT SO COOL!
拉隊！連線！全震盪接觸！
PlayStation最新遊戲周邊配件

PlayStation遊戲層出不窮，玩法多多，每每令你拍案驚奇。最近，三款PlayStation遊戲配件正式登陸香港，為你帶來更多遊戲享受。COME ON!LET'S JOY TOGETER!

你、你、你引致我震盪！PlayStation模擬手掣

今時今日，「體感」是令遊戲受歡迎的重要要素，各大遊戲中心愈來愈多體感遊戲推出，而且玩者大不乏人，便知道體感遊戲已成潮流。由今天開始，你家中的PlayStation都可以擁有這種體感新功能，因為備有體感震盪的PlayStation模擬手掣經已正式推出。

這款模擬手掣可以說是去年推出的模擬操縱桿的輕巧版，它對應所有對應模擬操縱桿的遊戲，令你玩起戰機遊戲和賽車遊戲來更加得心應手，而設計就跟PlayStation手掣一樣小巧，而且只要一按手掣中間的ANALOG按鈕，便可以隨意轉換回數碼形式。

這模擬手掣另一項強勁之處就是它的震盪功能，用它來玩專為這模擬手掣設計的遊戲時，手掣會在一些特定情況發出震動，例如玩《TOBAL 2》的時候，擊中對手、被對手打中和儲氣放波的時候都會發出震動。

PlayStation模擬手掣的電源是來自PlayStation本體的，不用外加電源相信將來，對應這手掣的遊戲將愈來愈多，大家便能全面感受到這種體感新感受。



■《TOBAL 2》是第二隻對應PlayStation模擬手掣震盪新功能的遊戲。



■ 6月30日推出的NAMCO空戰遊戲《皇牌空戰2》也是對應PlayStation模擬手掣的震盪功能的，在發射機關槍、飛彈、中彈時都會發出震動。

與眾同樂！
PlayStation分線器& PlayStation對戰線



另外，還有兩款PlayStation周邊配件推出市場。分線插座可以令你跟最多8個老友記一同玩遊戲，與眾同樂。對戰線配合對應遊戲便可以把兩部PlayStation連接起來，分別以兩部電視來作對戰，在毫無拘束的環境下跟你的老友記比個高低。有了這兩件配件，誰說電視遊戲會令人自閉！

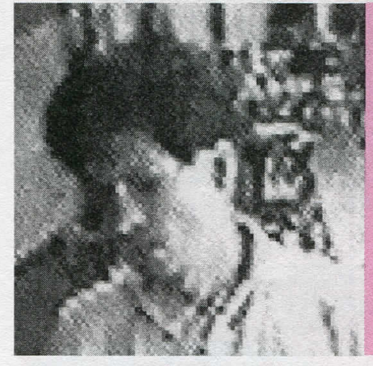


© 1997 SQUARE/DREAM FACTORY All Rights Reserved.
Character; © 1997 SQUARE/DREAM FACTORY,
© 1997 BIRD STUDIO/SYUEISYA All Rights Reserved.
© 1995 1996 NAMCO LTD. All Rights Reserved.

我係高手你唔係！

點解底版咁易偷？睇過你就知！

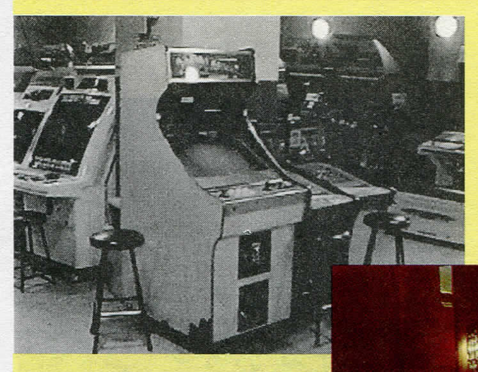
BY：ZAC
協力：ARES



認住我，我偷底版好勁㗎！

話說近來有一名男子經常到各大小機鋪偷底版，為甚麼他會如此輕易得手呢？是否那些機殼有利於偷底版活動？現在，就讓我們拆開它們，看看是否可以很容易將內裏的底版偷去吧！

舊款機殼



這是最常見的機殼。但因為底版是裝在機殼背面的門裏，所以如想拿底版，便一定要將機殼拉出來，再到背面開門才行。正面的兩扇小門，上方的那扇是投幣位置，下方的那扇則是放有一個盛輔幣的木箱，根本是不能從這兒接觸到底版的。



嘩！你叫我點偷呀？

■底版是裝在背面的門裏的



■從正面的小門是接觸不到底版的

易偷程度：★★

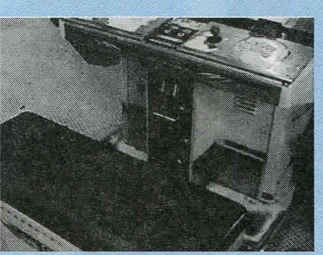
50吋大機殼



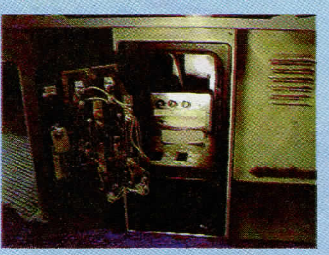
這種機殼亦是將底版裝在機殼背面的門裏，所以一定要將機殼拉出來，再到背面開門才可拿到底版，正所謂要偷都難。正面的小門，打開後除了可看到投幣位置，更可看到底版，但因空間有限，如非對安裝底版有相當認識，根本不可能從這兒將底版拆出來，而場務員也不會在這兒換底版的。所以若大家在機鋪見到有人從這兒拆底版，便請立即通知場務員，將這底版大盜繩之於法。



■底版也是裝在背面的



■正面也有一小門



■雖可伸手進去拆底版，但難度極高

唔，好難偷啫！.....



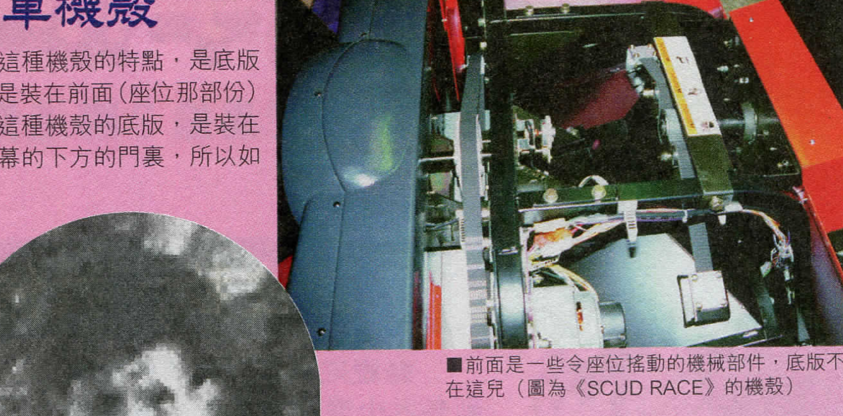


鳴謝：遊戲機城提供場地及資料



賽車機殼

這種機殼的特點，是底版並不是裝在前面(座位那部份)的。這種機殼的底版，是裝在螢光幕的下方的門裏，所以如想拆底版，便一定要將前面的那部份拉出來，打開螢光幕下方的門才行。基本上，底版大盜是不會光顧的。



■前面是一些令座位搖動的機械部件，底版不在這兒(圖為《SCUD RACE》的機殼)

嘿嘿，咁難嘅嘢我唔做嘅！

易偷程度：★

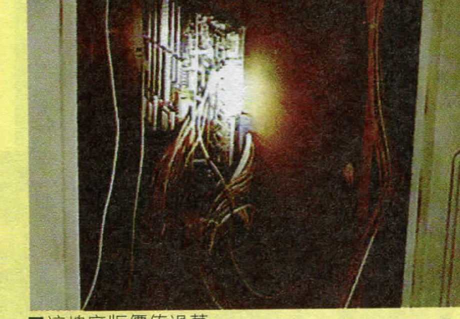
白機殼

這是近年新興的機殼。底版裝在機殼正面的門裏，所以很易偷，令各機鋪老闆大為頭痛。有鑑於底版大盜經常光顧，所以他們就各出奇謀。最常用的方法，就是盡量將這些機殼放在近找換位的地方，令底版大盜難於入手。





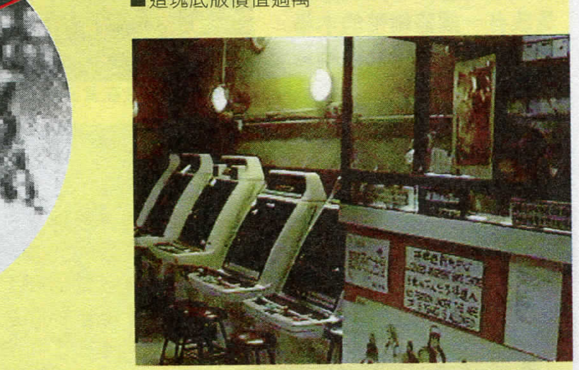
唉——頭痛！



■這塊底版價值過萬



■打開前面的門便可見到底版



■將這些機殼放在找換位置的附近，令底版大盜難以入手。

易偷程度：★★★

最新消息：據知現在某些機鋪已在白殼裝上防盜系統。如果有人打開機殼正面的門或將該系統的電線切斷，便會導致警鐘大鳴。說到底，偷底版乃刑事罪行，希望大家不要以身試法。



無責任新GAME評壇



無責任編輯——山寺良牙

PAL~神犬傳說~

一開始遊戲後給人的第一印象是「超任的RPG？」，畫面方面簡直是無法令人相信是次世代遊戲機上的作品，特別是戰鬥畫面，背景全都是黑漆漆的；另外，在地圖畫面中的出場Q版人物也不怎麼好看。此遊戲中唯一令本人可以接受的是故事及背景音樂。真不知一再延期發售的遊戲出來的效果是這般的「×」。

PlayStation／東北新社／RPG／6800日圓 © 1995 東北新社／東映VIDEO

評分：
人物／機械:2分　投入度:2分
畫面:2分　原創性:1分
音樂／音效:3分　難易度:3分
故事:3分　移植度:——
操作性:3分　平均分:2.375分



無責任編輯——山寺良牙

FREE TALK STUDIO

對於本人來説是隻頗為特別的模擬遊戲，在系統與操作上均非常之簡單，很容易便上手。音樂方面，本人也非常接受，好像自身也參與電台節目製作般，而且出場的聲優陣容亦十分之強。可是對於一些不懂日本語的玩者來説，玩起來就十分之辛苦；另外，遊戲中只要有一個指令選錯的話便可能會一敗塗地。總括來説，也是一隻不錯的遊戲（無論是聲優迷或是非聲優迷）。

SEGA SATURN／MEDIA ENTERTAINMENT／SLG／5800日圓 © 1997 MEDIA ENTERTAINMENT INC.

評分：
人物／機械:4分　投入度:5分
畫面:4分　原創性:4分
音樂／音效:4分　難易度:3分
故事:4分　移植度:——
操作性:5分　平均分:4.13分

無責任編輯 ARES

120% 完美少女

相對前作明顯進步了不少，簡單的必殺技指令加上多元化的系統令遊戲的節奏更爽快。人物設計上起用名動畫家石田敦子令遊戲更有號召力，唯一不滿的便是進入戰鬥畫面後畫面變得較粗糙。而於故事模式中加入冒險遊戲的元素亦令遊戲變化更大，不失為一隻中上之作。

PlayStation／Family Soft／FIG／$398／1 BLOCK © 1997 Family Soft Co.,Ltd © 1997 Fill in cafe Co.,Ltd. ILLUSTRATION／石田敦子

評分：
人物／機械:3分　投入度:3分
畫面:2.5分　原創性:3分
音樂／音效:3分　難易度:4分
故事:2.5分　移植度:——
操作性:3分　平均分:3分

無責任編輯 ARES

甲子園V

於棒球遊戲中加入育成遊戲元素，此舉令玩者除比賽外更要顧及各球員的能力，令遊戲耐玩度更高。此外比賽中防守以半自動操作，接球成功與否取決於球員的能力，玩者只需決定向那一壘進行攔截這種安排除令遊戲更方便外，更無形中令育成部份與比賽之間更緊密。

PlayStation／魔法株式會社／SPT／5800日圓／2 BLOCK © 1997魔法株式會社

評分：
人物／機械:3分　投入度:3分
畫面:3分　原創性:2.5分
音樂／音效:2.5分　難易度:3分
故事:——　移植度:——
操作性:3分　平均分:2.9分



無責任編輯：KOTARO

GROOVE ON FIGHT

ATLUS公司著名格鬥遊戲《豪血寺一族》的續編第4作——《豪血寺一族3 GROOVE ON FIGHT》。雖然此遊戲公佈多時，就連移植版亦後來居上，但街機版都遲遲未見踪影……。回説此遊戲，人物設計和畫面依舊出色，但動畫表現手法就與過往的實感表現有所不同，操作性和遊戲性有着很高的水準，而故事性亦比以往數集強，另外與最終首領決戰的方式可謂「絕對公平」，不信的讀者們可以一試。

SS／ATLUS／FIG／5800日圓（普通版）／7800日圓（連擴張RAM卡）／4P／對應MUTLI TAP © ATLUS 1997 ALL RIGHTS RESERVED.

評分：
人物／機械:3.5分　投入度:3分
畫面:3分　原創性:3分
音樂／音效:3分　難易度:3.5分
故事:3.5分　移植度:—
操作性:3分　平均分:2.83分



無責任編輯：赤目黑龍

FADE TO BLACK

AVG遊戲事實上是不是那樣難難玩呢？這便要看玩的人怎樣玩了，不過如果這《FADE TO BLACK》的話，便一定會大叫救命，因為這遊戲之中的難易度分配得非常不均稱，有的難到不可再難，亦有些易得毫無趣味可言，而且在遊戲之中的片亦有點兒「爛」，所以這遊戲並未能算是好GAME。

PlayStation／AVG／ELECTRONIC ARTS／5800日圓 © 1997 Delphine Software Fade to Black, Flashback the Quest for Identity, Delphine Software and the Delphine Software logos are trademarks of Delphine Software International. Electronic Arts and the Electronic Arts logos are trademarks of Electronic Arts. All rights reserved.

評分：
人物／機械:2分　投入度:2.5分
畫面:2分　原創性:1.5分
音樂／音效:2分　難易度:2分
故事:1.5分　移植度:——
操作性:2分　平均分:1.9分



無責任編輯：MS

地球保衛戰

撞死多過被打死

予其説是一隻射擊GAME，倒不如説是一隻機械障礙賽可能比較合襯，畫面裏除了敵機之外，還有很多障礙物。玩者要一邊擊落敵機，一邊回避障礙物，其難度之高，實在有點……。但玩起來有以前紅白機的《立體戰機》的感覺，加上有極高之挑戰性，不妨一試。

PlayStation／STG／VIRGIN INTERACTIVE／398港幣 ©1997 VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT,INC

評分：
機械／人物:3分　投入度:3分
畫面:3.5分　原創性:——
音樂／音效:2.5分　難易度:2分
故事:2.5分　移植度:——
操作性:3分　平均分:2.79分



無責任新 GAME 評壇



無責任編輯：MS

不空房

殺人事件呀！　起初還以為這隻「不空房」是隻極之可怕的GAME，但當玩起來的時候，就沒有這些感覺，最主要是全個遊戲裏見不到一個人，只見到四周的環境。雖然是這樣，畫面質素不差，LOAD碟的情況並不嚴重，不會感到沉悶。唯一可惜的是全以日語進行遊戲，若是不懂日語的人就……

PlayStation／ AVG／ VISIT／ 5800日圓　© 1997 VISIT

評分：
- 機械／人物:2分
- 畫面:3.5分
- 音樂／音效:3分
- 故事:3分
- 操作性:3分
- 投入度:2.5分
- 原創性:——
- 難易度:2.5分
- 移植度:——
- 平均分:2.78分



無責任編輯：MS

地獄老師

鬼呀！鬼呀！　唉！如果你是《地獄老師》迷，一定令你大失所望，原以為是一隻有趣的GAME，竟然是一隻沒有TV版的OPENNING、一點動畫都沒有和戰鬥方式都……。玩起來有點悶的感覺，唯一可讚的只是玩者可親身經歷內裏的故事和有配音。不過若是《地獄》迷都可以一試。

PlayStation／ AVG／ BANDAI／ 5800日圓　© BANDAI 1997　©真倉・岡野／集英社・朝日電視台・電通・東映動畫

評分：
- 機械／人物:3分
- 畫面:2分
- 音樂／音效:2.5分
- 故事:3分
- 操作性:2.5分
- 投入度:2分
- 原創性:——
- 難易度:2.5分
- 移植度:——
- 平均分:2.5分



無責任外稿：小健健

秘寶王

其實這是一隻不折不扣的TABLE GAME來，玩者就像玩飛行棋般用擲骰的方法，去決定自己棋子所行的格數。但，此遊戲的遊戲元素可謂十分豐富，除了有一個面積廣大、色彩斑燦的棋盤外，可供玩者使用的道具及爭奪的寶物也非常多，令原本平凡的TABLE GAME加上一分姿釆。除了在等人家行棋時會較悶外，這也是一隻十分有趣的遊戲。

PlayStation／ SONNET／ ETC／ 5800日圓　© 1997 LAY-UP

評分：
- 人物／機械:3.5分
- 畫面:3.8分
- 音樂／音效:3.5分
- 故事:2.8分
- 操作性:3.0分
- 投入度:3.4分
- 原創性:2.9分
- 難易度:3.0分
- 移植度:——
- 平均分:3.23分



無責任編輯：小健健

PARLOR PRO 彈珠機實機模擬

在筆者心目中，這類以日式波子機為題材的遊戲可不會有一個太高的遊戲性。然而本遊戲並未能將我的主觀意見改變。一來，所謂的甚麼「彈珠機實機」並不是太多，只有三數款。而且當玩者進行遊戲時，畫面變化極少，噢，真是悶得可以。縱使遊戲中提供了一個類似AVG.的遊戲模式，但也不能將遊戲的評價提高。

PlayStation／ ETC／ 株式會社TELENET／ 5800日圓　©三洋物產 (c) IREM CORP/ TELENET JAPAN 1997

評分：
- 人物／機械:2.5分
- 畫面:2.6分
- 音樂／音效:2.3分
- 故事:——
- 操作性:2.7分
- 投入度:2.0分
- 原創性:2.6分
- 難易度:2.6分
- 移植度:——
- 平均分:2.47分



無責任編輯：小健健

OLYMPIAC 山佐 VIRTUA PACHI SLOT II 實戰！美少女攻略法

從外表上來看，這是一隻以女孩子作商業元素(記住，是女孩子，不是美女！！)但進入遊戲後，所謂的女孩子就只是一張張解像度低得可以的電腦畫！！(呀呀！！被騙呀！！)而且整體的遊戲性可不是太高。若果真的那麼希望拉老虎機，還是跑進賭場拉還實際，最起碼有更多的款式以供選擇，而且又有錢收喱。(如果是贏了的話)

PlayStation／ MOP JOPON／ ETC.／ 6800日圓　© 1997 MAP JAPAN CO., LTD. LICENSED BY OLYMIA & YAMASA

評分：
- 人物／機械:1.5分
- 畫面:1.9分
- 音樂／音效:2.1分
- 故事:——
- 操作性:2.5分
- 投入度:1.8分
- 原創性:1.8分
- 難易度:2.8分
- 移植度:——
- 平均分:2.05分



無責任編輯：TAZ

STAKES WINNER 2 最強馬傳說

當年在街機玩這遊戲時已很喜歡它。操作十分簡單，加上ITEM、入力技和特訓等要素，的確使遊戲的可玩導大大加強。可惜自己又沒有NEO．GEO CD，否則這GAME一早已成為我收藏品之一，説回PlayStation版，雖然真遲了些，而且沒有新賣點。但一切都能忠實移植過來，LOAD碟時間也無問題。最特別是那本超厚的最強馬育成手冊，實在是太詳盡了。未有NG．CD版的朋友不防一買。

PlayStation／ SPT／ SAURUS／ 5800日圓／ 1 BLOCK　© 1996/1997 SAURUS

評分：
- 人物／機械:2.7分
- 畫面:2.8分
- 音樂／音效:3分
- 故事:——
- 操作性:3.2分
- 投入度:3.5分
- 原創性:3分
- 難易度:2.5分
- 移植度:3.2分
- 平均分:3.04分



無責任編輯：TAZ

FUNKY HEAD BOXERS PLUS

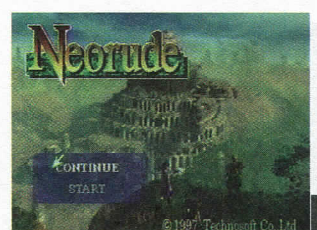
不是説這遊戲差勁，其玩法集趣怪與變態於一身。拳手小動作多多，他們的頭部變化更活用了多邊型，未買的朋友可以一玩。但由封面至OPENING切都未見任何改動。操作亦與前作無大改進，只能操控前作四個頭目真的值5800日圓嗎？想當年鬥神傳2失手再出PLUS版時都只賣2800日圓。真可説是超級無責任GAME一隻。

SEGA SATURN／ SPT／ 吉本興業／ 5800日圓／ © Yoshimoto Kogyo Multimedia ProduceⒸSEGA

評分：
- 人物／機械:3.6分
- 畫面:2.4分
- 音樂／音效:2.5分
- 故事:——
- 操作性:2.6分
- 投入度:3分
- 原創性:0.5分
- 難易度:2.3分
- 移植度:——
- 平均分:2.4分



無責任新GAME評壇



無責任編輯：八神 健

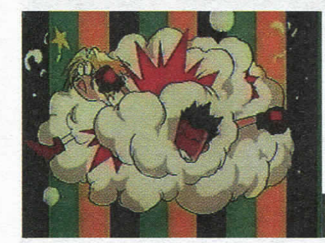
NEORUDE 尼奧羅特

這一隻遊戲第一次給我的感覺是非常似CLOCK TOWER2，一樣是用指標指向那兒，主角便會到那兒調查。雖然在遊戲的封面是寫RPG，但筆者覺得AVG的成分會多好多，因為在解謎方面比較重要。在戰鬥方面所表現出來的效果十分出色，唯獨是故事交待方面不清楚。在近期不錯的佳作，可以一玩。

PlayStation／TECNO SOFT／RPG／6800日圓 © 1997 Technosoft Co. LTD

評分：

人物／機械:3分
畫面:3分
音樂／音效:3分
故事:1.5分
操作性:3分
投入度:3分
原創性:3.5分
難易度:4分
移植度:——
平均分:3分



無責任編輯：八神 健

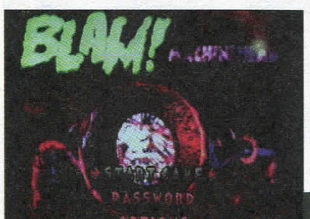
狩獵妖精的傢伙們

這隻遊戲真是最近SS遊戲中比較差的作品，最重要方面是故事內容十分牽強。而且原作在日本都不是很出名及如果玩者沒有看過原作及不懂得日文，不能明白故事想說什麼。唯一可取的是聲音方面，用上了大量有名氣的聲優。如果有看過及喜歡原作或是聲優迷的話，才有原因令自己去玩這隻遊戲。

SS／ALTRON／AVG／6800日圓 © 1997 ALTRON CORPORATION

評分：

人物／機械:2.5分
畫面:3分
音樂／音效:3分
故事:1分
操作性:2.5分
投入度:2分
原創性:2分
難易度:2.5分
移植度:——
平均分:2.3125分



無責任編輯：八神 健

病毒2007年

這一隻遊戲又是《DOOM》類型的遊戲，其故事性一般，但是系統上有些不足之處在於遊戲前沒有太多資料給玩家，令玩家有時不知現在要做甚麼。另一方面，在轉彎時畫面太搖，令玩者很易頭暈眼花及因這樣而令十分困難地瞄準敵人，所以整體上這遊戲只是僅僅合格的。

SS／PlayStation／VIRGIN／STG／398港圓 © 1996 Eidos. (c) Virgin Interactive Entertainment (Japan) Inc.

評分：

人物／機械:2分
畫面:2分
音樂／音效:2分
故事:2.5分
操作性:1分
投入度:2分
原創性:2分
難易度:3分
移植度:——
平均分:2.0625分

遊擊宇宙戰艦～大和美女～

無責任編輯：八神 健

一隻《新世紀》的簡易版

《遊擊宇宙戰艦》這一套動畫繼《新世紀》後另一超大人氣的動畫，相信很多動畫迷都聽過其大名吧。筆者也是一個標準的動畫迷，所以不會放過這遊戲。這遊戲的難度相比《新世紀》低得多，很易上手。再加上，其播片比《新世紀》更美，及加入了戀愛原素，以及有大量女角和「有型」的機械人配搭，令到這遊戲的可玩性及吸引度提高。但是美中不足的是，故事太短，只有八版，而且沒有像《新世紀》的有多項分支，耐玩度比《新世紀》為低。但令人安慰的是，TV版玩嘢之故事或機械人，在這遊戲都有出現，例如，極似三一萬能俠的機械人都有份出場，而且爆機後可以和它對戰，十分有趣。

© SEGA ENTERPRISES, LTD. 1997

機種：SS
製造商：SEGA
遊戲性質：AVG
價格：5800日圓
容量：CD-ROM

評分：

人物／機械:4分
畫面:3.25分
音樂／音效:3分
故事:3.125分
操作性:3分
投入度:3分
原創性:3.25分
難易度:2.5分
移植度:——
平均分:3.141分

BATTLE CIRCUIT

無責任編輯：KOTARO



超任版的《CAPTAIN COMMANDO》？

CAPCOM在橫向動作遊戲所建立的地位，真是無人能夠取替，自從《D & D 2》之後，便一直都未有新作，而最近終於發表其同類型新作——《BATTLE CIRCUIT》。一眼看來，此遊戲比較接近同廠的一隻舊作《CAPTAIN COMMANDO》，但無論人物設計或是畫面質素已不可以同日而喻，而且加入很多更新的要素，例如購買必殺技系統等，給人有《D & D》系列的RPG風格，當然這隻遊戲的最大吸引力便是可以四人同時進行遊戲，亦是CAPCOM一貫橫向動作遊戲中的招牌貨色。然而，對於我這些動作遊戲的愛好者，此遊戲真的令我樂此不疲，唯一不滿意的地方可算是人物的設計，未能使我接受，但仍然希望可以盡早移植至家用機上吧！（千萬不要重現如超任版的《CAPTAIN COMMANDO》般……）

© CAPCOM CO.,LTD.1997 ALL RIGHTS RESERVED.

機種：AD
製造商：CAPCOM

評分：

人物／機械:3分
畫面:3分
音樂／音效:3分
故事:3分
操作性:4分
投入度:4分
原創性:4.5分
難易度:3.5分
移植度:——
平均分:3.5分



無責任新GAME評壇

無責任編輯 ARES

沒有炒冷飯的感覺



自於《少年週刊JUMP》連載以來，ARES也一直追看《地獄先生》，雖然本身不大滿意電視版的設定，不過歡算是忠實FANS吧。說回遊戲方面，就《地獄先生》這作品本身的性質而言，要推出遊戲版本最適合的性質不是RPG就是AVG，故現在推出這冒險遊戲可是理所當然的事。至於遊戲中人物的樣貌及性格也依足原著，故事方面雖然以舊故事作藍本及作出部份修改，但玩起來也趣味十足，沒有炒冷飯的感覺，加上玩者以一個插班生進入故事成為其中的一員，令人投入度大增。另玩者除要進行故事外亦要顧及到與遊戲中所有人物的好感度，以此加強鶴野老師的戰鬥能力亦頗有新意，歡括來說這可是一隻水準之作。

© 真倉．岡野／集英社．朝日TV．電通．東映動畫
© BANDAI 1997

機種：PlayStation
製造商：BANDAI
遊戲性質：AVG
容量：CD-ROM
價格：5800日圓
記憶：1 BLOCK

評分：

人物/機械	3分	投入度	4分
畫面	3分	原創性	2.5分
音樂/音效	2.5分	難易度	3分
故事	4分	移植度	——
操作性	4分	平均分	3.2分

地獄先生

無責任編輯：KOTARO



此遊戲是《ASUKA 120% SPECIAL BURNING FEST》的續編，整體上與前作的分別真是用肉眼也未必能分辨得出，雖然加進育成和冒險元素，但育成要素對戰鬥的影響並不大，況且冒險的方式是採用直線進行，無疑削弱遊戲的可玩性。不過要說這遊戲並非是一無是處，就是人物設計已找來替TV版《魔法騎士RAY EARTH》作監修的石田敦子負責插畫，而操作性和遊戲性匀有一定的水準，最重要是將複雜的技巧用簡單的按鍵方式操作。除此之外，遊戲的各項設計並不比同類的作品遜色。總括而言，若未玩過上一集的人就不容錯過，至於玩過上一集的人就……

© 1997 FAMILY SOFT CO.,LTD© 1997 FILL IN CAF*CO.,LTD.
插畫／石田敦子

機種：PlayStation
製造商：FAIMLY SOFT
遊戲性質：FIG
價格：$398
容量：CD-ROM
記憶：1 BLOCK

評分：

人物/機械	3.5分	投入度	3分
畫面	2.5分	原創性	3分
音樂/音效	3分	難易度	3.5分
故事	2.5分	移植度	—
操作性	3.5分	平均分	2.72分

120% 完美少女

無責任編輯：TAZ

LOAD碟過慢，令想玩的人望而卻步



近年來日本人對足球的狂熱可說人所共知，棒球就像被打入冷宮一樣。回看二大次世代機出品的棒球遊戲加起來還不到20隻，能在港買到的更是少之又少。來來去去都不過是NAMCO的《PLAYSTADIUM》和KONAMI的《實況》系列。所以自從在日文書看過這遊戲的介紹後，便已對這隻集育成和實戰於一身的棒球遊戲抱很大期望。整體表現是畫面美觀，誠意十足。細看下會發現很多地方都採用動畫表達，比賽中的多邊型還算可取。只可惜又犯了多數CD-ROM遊戲的通病LOAD碟過慢，而且病況極深，令想玩的人望而卻步。

©1997 MAGICAL COMPANY LTD.

機種：PlayStation
製造高：魔法株式會社
售價：5800日圓
容量：CD-ROM

評分：

人物/機械	3分	投入度	2.5分
畫面	3.2分	原創性	3.5分
音樂/音效	2.7分	難易度	3分
故事	——	移植度	——
操作性	2.8分	平均分	2.95分

甲子園V

無責任編輯：JJ

像賽車遊戲多於射擊遊戲？



在下的專長並非是在射擊遊戲方面，很多時都只會在其他同事玩的時候才知道有某某遊戲推出了，而這隻《地球保衛戰》就更是在稿也交了後才拿來玩的。試玩過後，發覺這遊戲其實有點像某些加入了射擊要素的賽車遊戲，主角機要沿着圓形的管道前進，且要不斷避過途中的障礙物，而事實上閃避障礙物比對付敵人更為重要，而跳躍時間的配合亦不會一下子就掌握得好，但這就令遊戲的難易度變得較為適中，最少不會一玩就爆機或是玩來玩去也是同一版，至於畫面方面亦算不錯，在管道內轉動時不會有任何窒的感覺，保持了射擊遊戲應有的流暢度。一隻不妨一玩的作品。

© 1997 VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT,INC

機種：PlayStation
製造商：VIRGIN INTERACTIVE
遊戲性質：STG
售價：398港幣
容量：CD-ROM

評分：

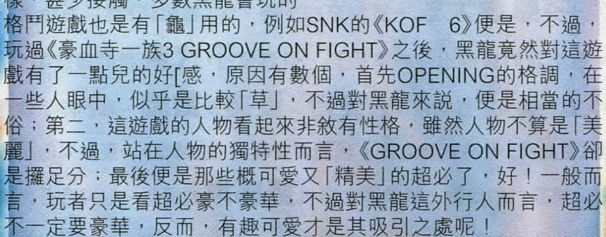
人物/機械	2.5分	投入度	2.5分
畫面	3分	原創性	2.5分
音樂/音效	2分	難易度	3分
故事	1.5分	移植度	——
操作性	3.5分	平均分	2.56分

地球保衛戰

無責任新 GAME 評壇

無責任編輯：赤目黑龍

點解超必可以咁可愛？



一直以來，對黑龍來說，格鬥遊戲就好像非敘疏遠的親人一樣，甚少接觸，多數黑龍會玩的格鬥遊戲也是有「龜」用的，例如SNK的《KOF 6》便是，不過，玩過《豪血寺一族3 GROOVE ON FIGHT》之後，黑龍竟然對這遊戲有了一點兒的好感，原因有數個，首先OPENING的格調，在一些人眼中，似乎是比較「草」，不過對黑龍來說，便是相當的不俗；第二，這遊戲的人物看起來非敘有性格，雖然人物不算是「美麗」，不過，站在人物的獨特性而言，《GROOVE ON FIGHT》卻是攞足分；最後便是那些概可愛又「精美」的超必了，好！一般而言，玩者只是看超必豪不豪華，不過對黑龍這外行人而言，超必不一定要豪華，反而，有趣可愛才是其吸引之處呢！

© ATLUS 1997 ALL RIGHTS RESERVED.

機種：SEGA SATURN
製造商：ATLUS
遊戲性質：FIG
售價：5800 日圓
容量：CD-ROM

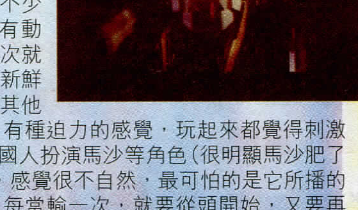
評分：

人物/機械:3.5分	投入度:3分
畫面:3分	原創性:2.5分
音樂/音效:2.5分	難易度:3分
故事:——	移植度:3分
操作性:3分	平均分:2.94分

GROOVE ON FIGHT

無責任編輯：MS

由鬼佬駕駛高達？！



到目前為止，已推出了不少「高達」的遊戲，其中包括有動作、戰略和格鬥等類形，今次就以AVG形式來進行，比較有新鮮感。至於畫面方面，高達和其他機動戰士都造得頗為真實，有種迫力的感覺，玩起來都覺得刺激點。唯一美中不足的是由外國人扮演馬沙等角色(很明顯馬沙肥了一點)，再加上以日語配音，感覺很不自然，最可怕的是它所播的片段一定要看，不可刪除，每當輸一次，就要從頭開始，又要再看那些片段一次，如果經常GAME OVER的話，相信會是一件慘事，若中途不是有PASSWORD的話，一定會玩到發火。真的有些令人失望。

© SOTSU AGENCY.SUNRISE
©1996 BANDAI DIGITAL ENTERAINMENT CO.,LTD.
© BANDAI 1997
©1996 PRESTO STUDIOS,Inc.

機種：PlayStation
種類：AVG
製造商：BANDAI
售價：7800 日圓
容量：CD-ROM

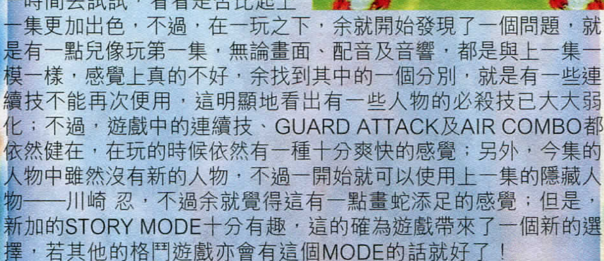
評分：

機械/人物:3分	投入度:2分
畫面:3.5分	原創性:2.5分
音樂/音效:3分	難易度:3.5分
故事:2分	移植度:——
操作性:2.5分	平均分:2.75分

GUNDAM 0079 THE EAR FOR EARTH

無責任編輯：魔城城主 AMAKUSA

摔角不再SAN AMOUR



已經推出了第二集的《120%完美少女》終於推出，余當然第一時間去試試，看看是否比起上一集更加出色，不過，在一玩之下，余就開始發現了一個問題，就是有一點兒像玩第一集，無論畫面、配音及音響，都是與上一集一模一樣，感覺上真的不好，余找到其中的一個分別，就是有一些連續技不能再次使用，這明顯地看出有一些人物的必殺技已大大弱化；不過，遊戲中的連續技、GUARD ATTACK及AIR COMBO都依然健在，在玩的時候依然有一種十分爽快的感覺；另外，今集的人物中雖然沒有新的人物，不過一開始就可以使用上一集的隱藏人物——川崎 忍，不過余就覺得這有一點畫蛇添足的感覺；但是，新加的STORY MODE十分有趣，這的確為遊戲帶來了一個新的選擇，若其他的格鬥遊戲亦會有這個MODE的話就好了！

© 1997 Family Soft Co., Ltd. Fill in Cafe Co., Ltd.

機種：PlayStation
製造商：FAMILY SOFT
遊戲性質：FIG
價格：398 元
容量：CD-ROM

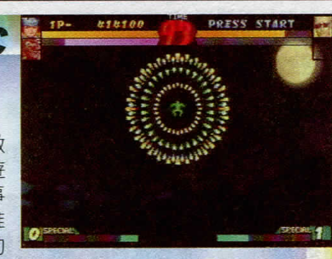
評分：

人物／機械:3.5分	投入度:4.5分
畫面:3分	原創性:2分
音響／音效:2.5分	難易度:3.5分
故事性:4分	移植度:——
操作性:4分	平均分:3.38分

120% 完美少女

無責任編輯：ZAC

哈哈哈哈，放煙花！



《豪血寺一族》的第3集叫做《GROOVE ON FIGHT》。這遊戲仍保持《豪血寺》系列的邪釘事件，雖不似上次在PlayStation推出《豪血寺一族2》般在不適當的時候LOAD碟，但這遊戲明明話會出街機版的，怎料到現時，好似連日本本土都未見街機版的芳踪(有朋友話喺香港見過，但小弟一啲風都收唔到……)。操作性比以往為好，必殺技及超必殺技都保持了《豪血寺》系列一貫的；「邪惡風格」(例如「放煙花」)，令人玩得十分快樂。在第一次打倒「大佬」後便要和自己的隊友對戰，起初令小弟以為是抄「街頭霸王鬥X人」，怎當打得那隊友兩下時，「大佬」忽然「復活」，更搶去小弟的隊友，要小弟一個打兩個，真的令小弟大叫「吔咩爹(日文的：不要呀)」。

© ATLUS 1997 ALL RIGHTS RESERVED

機種：SEGA SATURN
種類：FIG
製造商：ATLUS
售價：5800 日圓／7800日圓(連擴張RAM)
容量：CD-ROM

評分：

人物／機械:4分	投入度:3.5分
畫面:4分	原創性:3.5分
音樂／音效:3.5分	難易度:4分
故事:3分	移植度:——
操作性:4分	平均分:3.69分

GROOVE ON FIGHT

遊戲誌會轉做周刊？

邊個講㗎？？？？？

BY：ZAC

相信各位都已知道《遊戲誌》將會推出一本「**新周刊**」(唔知？睇返第47期&第48期內文啦！)，究竟這本「**新周刊**」是甚麼？耐心點看下去便能**清楚**的了。

《遊戲誌》周刊化？

從上兩期的內文廣告得知，我們將會推出一本全新的周刊。但卻有讀友懷疑，我們是否會將《遊戲誌》周刊化。我們要在這兒澄清：這個是**絕對不會**的。亦有讀友以為，我們在推出「新周刊」後，便會以她來取代既有的《遊戲誌》。這個想法是**不正確**的。在推出「新周刊」後，CINEASTE INT'L旗下是會有兩本遊戲雜誌：《**遊戲誌**》及「**新周刊**」，《遊戲誌》是**不會**退出火線的。

為甚麼要出「新周刊」？

在現今的市場上，推出周刊可以說是大勢所趨。另外，如果大家有長期閱讀《遊戲誌》的話，大家一定會認同《遊戲誌》是一本**專門**的遊戲雜誌。《遊戲誌》一向的作風，是為大家提供一些**深入**、**詳盡**的資料，還有一些較為**專業**的知識(如每期的「專欄專題」)。然而，卻有一個小問題：雙周刊的資料雖然詳盡，但**速度**方面始終不及周刊來的快。雖然我們一直都**盡力**為大家提供**快捷**的消息(如隨《遊戲誌》附送，每期為大家報快料的《**遊戲誌EX**》)，但我們覺得我們是可以做得更好的。有見及此，我們便萌生推出多一本刊的念頭。除此之外，有很多「非機迷」覺得《遊戲誌》太過專業了，為了迎合他們，我們覺得與其硬將《遊戲誌》來一個史無前例的大改革，令到她**面目全非**，倒不如推出一本新的雜誌，讓「非機迷」更**易接受**。當然，這本「新周刊」受走的路線，是有**異於**《遊戲誌》的。她一定會帶給大家一個**全新的感覺**的。

「新周刊」的路線是？

「新周刊」的路線，在下期開始我們會為大家逐步**透露**，放心吧！簡單點說，「新周刊」除了會為大家提供遊戲情報以外，還會為大家帶來很多的驚喜。**信我！**

《遊戲誌》方面又會如何？

十分**感激大家**一直以來的支持，令《遊戲誌》得以有今天的成績。雖然我們會推出多一本周刊，但這並**不代表**我們會放棄《遊戲誌》。為報答大家長期以來的**支持**、**愛護**及**鼓勵**，我們除了會更落力將《遊戲誌》做得更好之外，我們更會檢討《遊戲誌》一直以來的路線，繼續保持我們的優點，同時亦會提供**更專業**的情報，以迎合各大機迷的**要求**。如果大家對我們有任何意見，歡迎來信賜教，我們**一定會**認真處理的。其實如果大家細心的觀察，便會發現在這幾期《遊戲誌》每期都在**改變**。當我們成為了**SCE**的**認可雜誌**後，我們不但沒有躲懶，反而**更積極**的與日本各大生產商聯絡，為大家提供**更多**好料。亦因為米奇及烱山先生較早前的日本之行，令我們和日本方面的遊戲生產商們有更**緊密的聯系**。從近幾期我們內文**猛料如雲**，大家便可看出我們是何等的**積極**了。我們希望，《遊戲誌》將會成為一本**史上最強**的遊戲雜誌。為了能令《遊戲誌》做得更好，我們已成立了一支**攻略部隊**，此舉能令我們編輯部戰隊中的各人發揮到自己的**最強力量**，我們可以以**專人**全力針對各種遊戲的攻略，應付不同情況的需要。這樣，便可令《遊戲誌》的質素再提高。而在第53期，將會是《遊戲誌》的**兩周年**紀念號。在一期，我們編輯部戰隊**一定**會給大家一個莫大的驚喜。

講返周刊好唔好？

為了令大家能更了解我們這本「新周刊」的**陣容**，小弟特地(真㗎？)走了去和「**新周刊**」的編者們做了一個簡短的**訪問**，並會在今期**開始連載**，好讓大家可以對他們有更**深入的了解**。除此之外，我們更會在下期開始為大家逐步透露這本「新周刊」的**內幕**消息，**敬請留意**。

ARTHUR



筆名：**ART**HUR

筆名來由：**業務用**英文名

興趣：動畫、漫畫、**打**機、籃球、**波**鞋

專長：我是**一個**謙虛的**人**

喜歡的遊戲(或系列)：《櫻**大戰**》，《超級機械人**大戰**》

喜歡的遊戲人物：**不**能盡**錄**

婚姻狀況：**未**婚

入行年數：**7**年(出版業)

(現時)職責：編輯

出道作：《四驅**小**子》

以往作品及經驗：一**言**難**盡**

代表作：**我是**一個謙虛的**人**

加入GPM組織的原因：**適逢**其會，為勢所**逼**

對「新周刊」的展望：期望新刊能在提供遊戲訊息之餘，可為大家帶來其它方面更**新**更**詳盡準確**的資訊

ZAC私底下**無責任**短評：老實說，ARTHUR的實力是**不容置疑**的(人又**靚仔**)。還記得當年小弟也是他的讀者(當然，小弟也曾是米奇、ARES及赤目黑龍的讀者)，想不到現在竟可與他在「同一屋簷下」工作。希望以後可以和他**合作愉快**！

DIAS

筆名：D**I**A**S**(戴瓦斯)

筆名來由：機動戰士Z高達中的其中一個MS名字，**你估**吓？

興趣：日本文化，和**小健健**打架(在《VF3》中)

專長：用《VF3》中的**SARAH**以奪命3腳向對方(編按：**不是**小健健)作致命一擊

喜歡的遊戲(或系列)：《V**I**R**T**UAL **ON**》、《VF3》、《鐵拳》系列、《**A**CE **D**R**IVER**》、《**C**YBER **C**YCLE》，不能盡錄……

喜歡的遊戲人物：《VF3》的SARAH，《VIRTUAL ON》的**A**PHA**RM**D

婚姻狀況：歡迎介紹，**最緊要**煮餸**好食**

入行年數：大約8至**9**年

職責：用編輯名義**花天酒地**

出道作：於**元老級**漫畫雜誌寫懷舊機械人**專欄**

以往作品及經驗：有關**日本**歌星，特攝和模型等專欄，牽連**很大**

代表作：要當無責任編輯的話，當然**不說**了

加入GPM組織的原因：**加入**無責任編輯行列，組織無責任編輯**軍團**

對「新周刊」的展望：除了遊戲外，還有其它東西**好**說的，如想知道的話，待此書出街時**買本看吧**

ZAC私底下**無責任**短評：WELL，小弟以前也有看過DIAS在那本**元老級**漫畫集雜中的**作品**，他給小弟的感覺是很**老練**的一個人，很**有大將之風**(嘓陣時)。但在見面之後，卻發覺他的**樣子**與我所相像的……嗯，這個……還是轉個話題吧……見面之後，他給小弟的感覺，是一個**不溫不火**的老練**強者**。而他的為人(是為人，不談其他)雖然較為**沉默**，但卻會在適當的時候提出**精彩**的意見。他不愧是一個強者。





綜合電子娛樂週刊

下期，小弟將會繼續為大家介紹「**新周刊**」的其他**猛將**，更會向大家披露「**新周刊**」的其他**內幕消息**，大家**萬勿錯過**！

秘技工場

1級猛料 選用4名隱藏人物

遊戲：FIGHTERS'IMPACT
機種：PlayStation

© TAITO CORP.1996

只要用主角 SOIROH 以 HARD 或以上等級完成遊戲，就可得到隱藏人物。


■使用 HOIHOI：用 SOIROH 以 HARD 或以上等級完成遊戲


■使用 RAOUL：用 HOIHOI 以 HARD 或以上等級完成遊戲


■使用 FARAHA：用 RAOUL 以 HARD 或以上等級完成遊戲


■使用 BARAZOCK：用 FARAHA 以 HARD 或以上等級完成遊戲同時輸入

2級勁料 不用再為捉怪獸而懊惱


遊戲：TOBAL 2
機種：PlayStation

© 1997 SQUARE©, DREAM FACTORY

在任何模式中（除迷宮模式以外），在一隻看過而又未捉到的怪獸之上一格（但上一格的怪獸必須已捕捉）快速同時輸入「↓＋○」，這樣你就可使用那看過而又未捉到的怪獸。



■在看過的怪物角色上一格（而此怪獸必須已捕捉）……

快速同時輸入「↓＋○」



■可以使用只是看過的怪獸。

3級好料 LEVEL 90 你玩唔玩得起？


花組對戰COLUMNS
機種：SegaSaturn

© SEGA ENTERPRISES, LTD. 1990, 1997
CHARACTER DESIGN © RED 1996

在一人專用 MODE 中的ルール選擇畫面中停在パスルー項，按「→＋R」，再按「A」，這時就可自由選擇 1 至 50 級。而同時按緊「→＋R＋X」再按「A」就可選 51 至 90 級。



■在一人專用中的ルール選擇畫面中停在パスルー項

同時按緊「→＋R」再按「A」


■成功可自由選擇 1 至 50 級


同時按緊「→＋R＋X」再按「A」


■成功可自由選擇51至90級

1 級猛料 各式特別指令

遊戲：KING 2 THE SPIRITS
機種：SegaSaturn

© ATLUS 1995,1997

先要在MAGAZINE看完全部廣告，然後回到標題畫面按入以下任何一種指令組。成功後就會有一聲音效，可玩到不同的特別 MODE

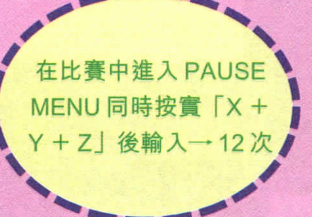


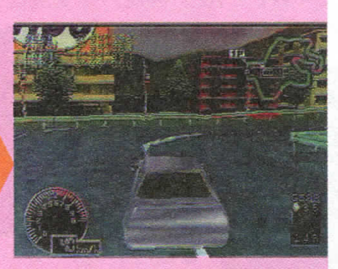
■先在 MAGAZINE 看完全部廣告，回到標題畫面





■會進行 ZERO 4 比賽，FREE BATTLE是1000米，VS B是400米





■那樣車身會變得怪怪的銀色，回PAUSE MENU 按←6次可解除



■出現所有隱藏車供選擇



■會像在月球駕車一樣，輕飄飄似的



■變成破壞敵車的對戰 MODE

按實「Z」再順序按「←→←→↑↓↑↓→←↓↑→↓←」

■敵我車輛都變成 Q 版

改變敵車 LEVEL

同時按實「START」和「Z＋Y＋X」，再按↑↓這時敵車 LEVEL 會隨着你按↑（強）↓（弱）而改變

迷之隱藏人物

先照今期遊戲研究坊的地圖完成一次遊戲（看完ENDING），不要 RESET 回到標題畫面。在MAGAZINE看完全部廣告，然後回到標題畫面（先 SAVE 留待日後使用亦可），按實「START」再順序按「↑↓←→↑↓←→↑↓←→」成功後就會有一聲音效。

3級好料 大戰霹靂金剛3號

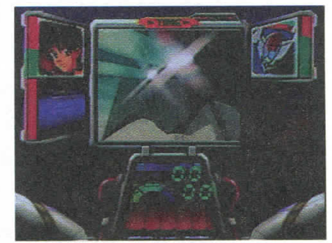
© SEGA ENTERPRISES, LTD. 1997

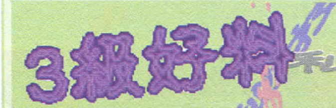
遊戲：游擊宇宙戰艦
機種：SegaSaturn

成功追求フバル後完成遊戲，在OPTION中的OMAKE2便會多了一項スコアアタック選擇，此時要連續戰鬥10次，其間不能回復，最後便會遇到故事中的超級機械人霹靂金剛3號。




■OPTION中的OMAKE1選スコアアタック


■連戰10回，便可與霹靂金剛3號決鬥。



3級好料 隱藏戰機和版面

© 1997 VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT, INC.

遊戲：地球保衛戰NANOTEK WARRIOR
機種：PlayStation



輸入PASSWORD「×□×□□○×△×」, 便會轉用一部強力的紅色主機在特別版面作戰。

輸入PASSWORD「×□×□□○×△×」


■這紅色主機的武器比較強勁，版面亦有所不同



3級好料 發現隱藏機種

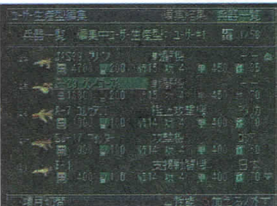
© 1997 Locus Co.
© 1997 SCEI.

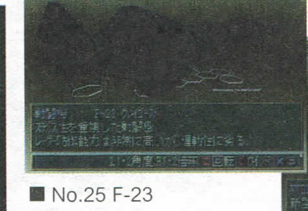
遊戲：戰鬥國家・改
機種：PlayStation

在START MENU中「生產型編集」一項，同時按着「L1、L2、R1、R2」再進入「生產型編集」，查看コーサー生產編集就會發現No.25 F-23、No.36 A-12、No.45 YaK-141這3部超級戰機。


■在MENU中的生產型編集上

同時按着「L1、L2、R1、R2」再進入「生產型編集」


■查看コーサー生產編集就會發現新式機


■No.25 F-23

■No.45 YaK-141



2級勁料 育成馬匹POWERUP！

© 1996¢A1997 SAURUS

遊戲：STAKES WINNERS 2最強馬傳說
機種：PlayStation

發現增加配種馬的方法，只要在育成MODE中輸入PASSWORD「でんせつのめいばふつかつ」，這樣就可增加24匹極高質的配種馬



■在育成MODE中輸入PASSWORD

「でんせつのめいばふつかつ」


■配合增加金錢的秘技，配出最強幼馬

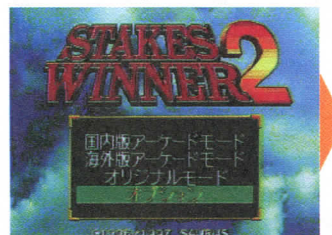


2級勁料 1億5千萬呀！中六合彩呀！

© 1996¢A1997 SAURUS

遊戲：STAKES WINNERS 2 最強馬傳說
機種：PlayStation & SegaSaturn

發現 PlayStation 版和 Saturn 版《STAKES WINNERS 2》增加育成 MODE 中的成本金至 1 億 5 千萬的方法。



■在標題畫面中

PlayStation 版：
順序按「←←→→↑↓↑↓R1 L1 SELECT」

Saturn 版：
順序按「→→←←↓↑↓↑L R START」



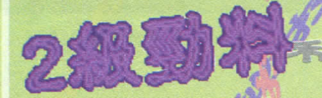
■育成 MODE 中的成本金增加至 1 億 5 千萬。

2級勁料 你想點玩都得

©石森プロ・東映
©圓谷プロ
(c) 創通 AGENCY.SUNRISE
(c)BANPRESTO 1997

遊戲：THE GREAT BATTLE IV
機種：PlayStation

在標題畫面中同時緊按「L1」、「L2」、「L3」、「L4」後，再輸入以下密碼就可……





■ 在標題畫面中

同時緊按「L1」、「L2」、「L3」、「L4」後須序輸入
××△○△○×



■便可自由選關

還可順序輸入下列密碼

自機無限隻	△×○△△××	只進行格鬥關數 A	△△△○○×○
MIGHTPOWER 無限	○○○△△××	立即觀看 ENDING	○×△×○△○

1級猛料 想要隱藏人？唔使咁辛苦啦！

© 1997 SYSTEM SACOM * 1997 REX ENTERTAINMENT CO.,LTD. * 1997 AVEX D.D.,INC.

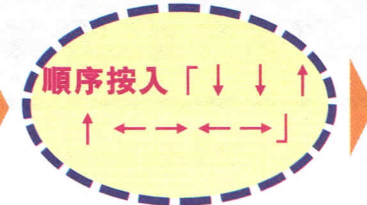
遊戲：RUNNING HIGH 衝越巔峰
機種：PlayStation

各位朋友，上期的隱藏人物使用法是否很難呢？完成不到的人有福了，只要在標題畫面中須序按「↓↓↑↑←→←→」，便會聽到一聲音效並自動進入選人畫面。這時你已可選用所有隱藏人物及隱藏賽道。





■ 在標題畫面……



順序按入「↓↓↑↑←→←→」

■ 可用所有隱藏人物及隱藏賽道。

4級廢料 觀看製作人員名單



遊戲：STREET FIGHTER III
機種：街機

記得從前玩《街霸系列》時，通常跟機的朋友都會按走那些爆機畫面和製作人員名單的。但今次這個秘技反而會令不出製作人員名單的《街霸 III》出現名單。

方法是在打敗 BOSS 時立即按「輕腳」＋「START」

1級猛料 保留最強武器

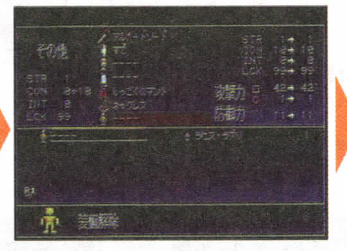
© 1997 KONAMI ALL RIGHT RESERVED.

遊戲：惡魔城X～月下之夜想曲
機種：PlayStation

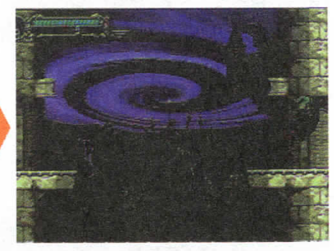
相信大家都很不甘心一開始遊戲便在死神奪去所有最強武器，這秘技必可幫到你。輸入上期介紹的密碼「X-X!V''Q」，如常戰鬥至有三匹狼的盡頭房間停下。脫下裝備（劍、斗蓬和頸鏈除外）令自已的防禦力降至11，回頭任由中間那匹狼攻擊（體力不要少於25），那麼主角便會被轟至穿過死神之間。



■輸入密碼「X-X!V''Q」


■戰鬥至有三匹狼的房間盡頭停下，脫下裝備（劍、斗蓬和頸鏈除外）


■回頭任由中間那匹狼攻擊


■主角將被轟至穿過死神之間

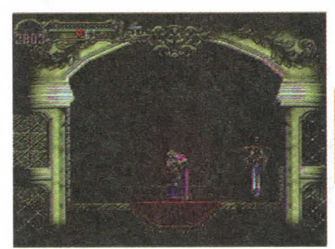


增加神秘的魔劍

© 1997 KONAMI ALL RIGHT RESERVED.

遊戲：惡魔城X～月下之夜想曲
機種：PlayStation

當劍魔昇級至LEVEL 50便會發現道具表增加了一把魔劍


■先要得到劍魔



■發現多了會選擇主人的魔劍



觀看多邊型韋基利戰機

遊戲：MARCROSS DIGITAL MISSION VF-X
機種：PlayStation

先LOAD任何一個已爆機的SAVE，在選戰機畫面中按△。進入SAVE位置再選空白一格，此時便可觀看各種多邊型韋基利戰機，亦可自由地變型或試用特別攻擊

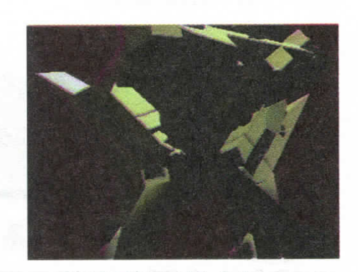


■在選戰機畫面中按△。進入SAVE位置再選空白一格


■這是戰機形態，正常比例



■ GERWALK形態，縮少比例


■ 機械人形態，放大比例

© 1997 BIGWEST
© 1997 BANDAI VISUAL

直接向遊戲生產商提供你的喜好
PLAYERS CHOICE 遊戲普查

THE WAY TO 普查

地址：灣仔駱克道33中央廣場福利商業中心7樓

FAX：2507-5175
EMAIL：cineaste@glink.net.hk

PLAYERS CHOICE ～ 你的選擇

本文結果將交予各遊戲生產商作參考之用

三大受歡迎 PlayStation 遊戲
第一位 FINAL FANTASY VII (99票)
生產商：SQUARE SOFT
第二位 新超級機械人大戰 (35票)
生產商：BANPRESTO
第三位 BIO HAZARD (24票)
生產商：CAPCOM

三大受歡迎 SATURN 遊戲
第一位 櫻大戰 (36票)
生產商：SEGA
第二位 拳皇96 (29票)
生產商：SNK
第三位 少年街霸2 (20票)
生產商：CAPCOM

三大最受歡迎街機遊戲
第一位 拳皇96 (18票)
生產商：SNK
第二位 街頭霸王III (16票)
生產商：CAPCOM
第三位 街頭霸王EX (10票)
生產商：CAPCOM

三大最期待 PlayStation 新作
第一位 BIO HAZARD 2 (96票)
生產商：CAPCOM
第二位 鐵拳3 (38票)
生產商：NAMCO
第三位 FINAL FANTASY TACTICS (21票)
生產商：SQUARE

三大最期待 SATURN 新作
第一位 超級機械人大戰F (102票)
生產商：BANPRESTO
第二位 X-MEN VS街頭霸王 (48票)
生產商：CAPCOM
第三位 VIRTUA FIGHTER 3 (31票)
生產商：SEGA

三大最期街移植 PlayStation 遊戲
第一位 X-MEN VS街頭霸王 (27票)
生產商：CAPCOM
第二位 超級機械人大戰F (18票)
生產商：BANPRESTO
第三位 VIRTUA FIGHTER 3 (16票)
生產商：SEGA

三大最期街移植 SATURN 遊戲
第一位 FINAL FANTASY VII (17票)
生產商：SQUARE
第二位 VIRTUA FIGHTER 3 (10票)
生產商：SEGA
第三位 街頭霸王III (8票)
生產商：CAPCOM

三大最期待中文化PlayStation遊戲
第一位 FINAL FANTASY VII (110票)
生產商：SQUARE
第二位 心跳回憶 (41票)
生產商：KONAMI
第三位 BIO HAZARD (38票)
生產商：CAPCOM

三大最期待中文化 SATURN 遊戲
第一位 櫻大戰 (36票)
生產商：SEGA
第二位 心跳回憶 (24票)
生產商：KONAMI
第三位 下級生 (9票)
生產商：ELF

三大最受歡迎男主角
第一位 KEN (45票)
遊戲：少年街霸2
第二位 古蘭特 (32票)
遊戲：FINAL FANTASY VII
第三位 阿寶 (24票)
遊戲：新超級機械人大戰

三大最受歡迎女主角
第一位 藤崎詩織 (31票)
遊戲：心跳回憶
第二位 真宮寺櫻 (16票)
遊戲：櫻大戰
第三位 不知火舞 (16票)
遊戲：餓狼傳說

（遊戲名稱及資料請參閱「新GAME時間表」）

1. 你最喜愛的 PS 遊戲

遊戲名稱：________

遊戲生產商：________

2. 你最喜愛的 SS 遊戲

遊戲名稱：________

遊戲生產商：________

3. 你最喜愛的街機遊戲

遊戲名稱：________

遊戲生產商：________

4. 你最期待的三款 PS 遊戲

遊戲名稱：________ ________ ________

遊戲生產商：________ ________ ________

5. 你最期待的三款 SS 遊戲

遊戲名稱：________ ________ ________

遊戲生產商：________ ________ ________

6. 你最希望移植到 PS 上的遊戲

原著機種：________

遊戲名稱：________

遊戲生產商：________

7. 你最希望移植到 SS 上的遊戲

原著機種：________

遊戲名稱：________

遊戲生產商：________

8. 你最期待中文化的 PS 遊戲

遊戲名稱：________

遊戲生產商：________

9. 你最期待中文化的 SS 遊戲

遊戲名稱：________

遊戲生產商：________

10. 你最喜愛的男性遊戲人物

人物名稱：________

遊戲名稱：________

11. 你最喜愛的女性遊戲人物

人物名稱：________

遊戲名稱：________

12. 你需要哪個遊戲的攻略本？

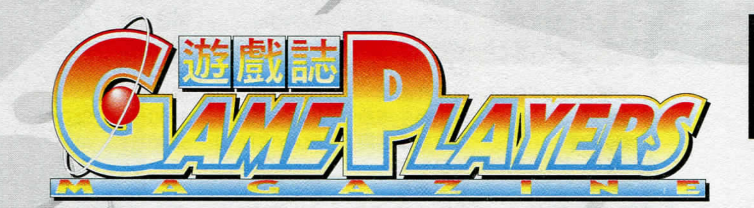
遊戲名稱：________

遊戲生產商：________

13. 請提出你對 PS 特約店及行貨遊戲的意見

（如：特約店的好處與要改之處分別在哪裏？再需要何種服務？若要進行推廣活動？該有甚麼內容？）

下期GRAMS問卷調查大送獎品!!



新GAME時間表

PLAY STATION

5月發售遊戲

日期	日文名稱	中文名稱	廠商	價格	類型
23日	BLAM!マシーンヘッド	BLAM!MACHINE HEAD	VIRGIN INTERACTIVE	5800日圓	STG
	スパイダー	蜘蛛王冒險記	BMG JAPAN	5800日圓	ACT
	マリーアトリエ~ザールブルグの錬金術士~	瑪莉亞工作室	GUST	5800日圓	SLG
	がんばれ森川君2号	加油！森川君2號	SCE	4800日圓	ETC
	ディフィート・ライトニング	DEFEAT LIGHTNING	D CREWS	5800日圓	RAC
	INDY 500	INDY 500	TOMY	5800日圓	RAC
	RUNABOUT	RUNABOUT	YANOMAN GAMES	5800日圓	ACT
30日	信長秘録~下天の夢~	信長秘錄~下天之夢~	ATHENA	5800日圓	SLG
	ケイン・ザ・バンパイア最後の選択	KEIN THE VAMPIRE最後之選擇	BMG JAPAN	價格未定	RPG
	エーベルージュ	EBEROUGE戀愛物語	TAKARA	6800日圓	SLG
	ダークハンター~下 妖魔の森	DARK HUNTER~下~妖魔之森~	光榮	6800日圓	ETC
	始皇帝THE FIRST EMPEROR	秦始皇~THE FIRST EMPEROR	香格里拉	6600日圓	SLG
	NHL Power Rink`97	NHL Power Rink'97	SECI	5800日圓	SPT
	エースコンバット2 (仮称)	ACE COMBAT 2	NAMCO	5800日圓	STG
	DEKA 4~TOUGH THE TRUCK	DEKA 4輪~TOUGH THE TRUCK	HUMAN	5800日圓	RAC
31日	グリッツ~ザ ピラミッドアドベンチャー	金字塔冒險	三洋電機株式會社	5800日圓	AVG
下旬	日本プロ麻雀連盟公認道場破り	日本業麻雀聯盟公認 道場破	NAXAT	5800日圓	TAB
	ゼロヨンチャンプDOOZY-J	ZERO 4 CHAMP DOOZY-J	MEDIA RING	價格未定	RAC
5月	日本プロゴルフ協会監修ダブルイーグル	日本職業高爾夫球協會監修DOUBLE EGALE	SUNSOFT	6800日圓	SPT
	シュレディンガーの猫	祖尼迪卡之貓	TAKARA	5800日圓	ETC

6月發售遊戲

日期	日文名稱	中文名稱	廠商	價格	類型
5日	ワールドサッカーウイニングイレブン'97	世界盃WINNING ELEVEN'97	KONAMI	5800日圓	SOC
6日	バウンティソードファースト	BOUNTY SWORD FIRST	PIONEER LDC	5800日圓	RPG
	大海信長伝GE・TEN II	大海信長傳GE・TEN II	I'MAX	6800日圓	SLG
	QUANTUM GATE~悪夢の序章	QUANTUMGATE~惡夢的序章	GAGA COMM.	5800日圓	AVG
12日	ポイッターズポイント	普爾達POINT	KONAMI	5800日圓	SPT
13日	ファイナルファンタジータクティクス	FINAL FANTASY TACTICS	SQUARE	價格未定	SPRG
	アライド ジェネラル	ALLIED GENERAL	XING ENTERTAINMENT	5800日圓	SLG
	デジカルリーグ (コンビニ専用)	DIGITAL LIQUE(便利店專用)	AQUES	5800日圓	不詳
	メタルエンジェル3	鋼鐵天使3	PACK IN SOFT	6500日圓	SLG
19日	ときめきメモリアル対戦とっかえだま	心跳回憶對戰砌圖蛋	KONAMI	5800日圓	PUZ
20日	BABY UNIVERSE	小小宇宙	SCE	4800日圓	ETC
	FIFAサッカー97	足協足球97	EA VICTOR	5800日圓	SOC
	BODY HAZARD	BODY HAZARD	HUMAN	5800日圓	ACT
27日	真説サムライスピリッツ~武士道烈伝	真說侍魂~武士道烈傳	SNK	6800日圓	RPG
	QUIZなないろ虹色町の奇蹟	虹色町之奇跡	CAPCOM	5800日圓	ETC
	STRESSLESS LESSON適柿すれすれ	STRESSLESS LESSON	MIXFIVE	4980日圓	PUZ
	ZERO DIVIDE 2	零式裝甲 2	ZOOM	5800日圓	FIG
	スーパーブラックバスX	SUPER BLACK BASS X	STAR FISH	5800日圓	SPT
	タイムクライシス	TIME CRISIS (連槍)	NAMCO	7800日圓	ETC
	初恋ばれんたいん	初戀情人節	FAMILY SOFT	5800日圓	AVG
	TOTAL NBA'97	TOTAL NBA'97	SCE	4800日圓	SPT
	フォーメーションサッカー97	FORMATION足球97	HUMAN	5800日圓	SOC
下旬	ファーランドストーリー四つの封印	古大陸物語~四個封印	TGL	6800日圓	SLG
	GUNDAM THE BATTLE MASTER	GUNDAM THE BATTLE MASTER	BANDAI	6800日圓	SLG
6月	インパクト レージング	IMPACT RACING	COCONUT JAPAN	6800日圓	RAC
	ロボ・ピット2	ROBO PIT 2	ALTRON	5800日圓	FIG
	週刊プロレス監修プロレス戦国伝	摔角週刊監修 摔角戰國傳	KSS	5800日圓	SPT
	パズルアリーナ闘神伝	PUZZLE ARENA鬥神傳	TAKARA	5800日圓	PUZ
	西暦1999~ファラオの復活~	西曆1999年~法魯王之復活~	BMG VICTOR	5800日圓	RPG
	新戦記ヴァンゲイル	新戰記VANGATE	YUMEDIA	5800日圓	FIG
	ネクストキング恋の千年王国	NEXT KING戀之千年王國	BANDAI	6800日圓	SLG
	ネクストキング恋の千年王国	NEXT KING戀之千年王國 初回限定版	BANDAI	7800日圓	SLG
	G・O・D~目覚めよと呼ぶ声が聴こえ~	G・O・D pure	IMAGINEER	5800日圓	RPG
	ファイロ&クロード (仮称)	菲亞羅與古羅頓(暫名)	BMG VICTOR	4800日圓	ACT

7月發售遊戲

日期	日文名稱	中文名稱	廠商	價格	類型
3日	沙羅曼蛇デラックスパック プラス	沙羅曼蛇 豪華版 PLUS	KONAMI	5800日圓	STG
4日	サウンドノベルツクール2	音樂小說創作室	ASCII	5800日圓	ETC
	エンジェル・ブレード	ANGEL BLADE	ONDEMANTO	5800日圓	SLG
	MAD STALKER-FULL METAL FORCE	MAD STALKER-FULL METAL FORCE	FAMILY SOFT	5800日圓	STG
	ザ・キング・オブ・ファイターズ 96	拳皇96	SNK	價格未定	FIG
10日	ときめきメモリアル ドラマシリーズVOL.1虹色の青春	心跳回憶劇場系列vol.1虹色之青春	KONAMI	價格未定	AVG
	ポイッターズポイント	POITERS POINT	KONAMI	價格未定	AVG
11日	Quest for Fame	QUEST FOR FAME	SCE	價格未定	ETC
18日	雷ウ機兵ガイブレイブ	雷弩機兵GUYBRAVE	AXELA	5800日圓	STG
	バーチャル飛龍の拳	VIRTUAL飛龍之拳	CULTURE BRAIN	5800日圓	FIG
	ProofClub	ProofClub	YUTADA	5800日圓	SPT
	超人学園ゴウカイザー	超人學園鋼帝王	URBAN PLANT	5800日圓	SLG
	RECIPROHEAT 5000	RECIPROHEAT 5000	XING ENTERTAINMENT	5800日圓	RAC
	マスター オブ モンスターズ	怪獸之王	東芝EMI	5700日圓	SLG
	トリパズ△	TRIPAZ△	SANTOS	4800日圓	ETC
24日	実況パワフルプロ野球 97開幕版	實況POWERFUL職業棒球97開幕版	KONAMI	5800日圓	SPT
25日	激突 四駆バトル	激突!四驅大戰	COCONUTS JAPAN	價格未定	RAC
	マイホームドリーム	MY HOME DREAM	VICTOR SOFT	價格未定	ETC
上旬	パンツァーバンディット (仮称)	PANZER PANDIST	BANPRESTO	5800日圓	ACT
中旬	くるみミラクル	久留美奇蹟	BANPRESTO	5800日圓	SLG
下旬	Carnage Heart EZ	Carnage Heart EZ	ARTDINK	5700日圓	ETC
	神聖伝メガシード復活編	神聖傳MEGA SEED復活編	BANPRESTO	5800日圓	SRPG
7月	重装機兵ヴァルケン2	重裝機兵2	MASIYA	5800日圓	STG
	The Bombing Islands	炸彈島	KAMCO	價格未定	PUZ
	バウンダレリーゲート	BOUNDARY GATE	PACK IN SOFT	5800日圓	ETC
	超光速GRAND DOLL	超光速GRAND DOLL	BANDAI VISUAL	5800日圓	ACT
	超光速GRAND DOLL	超光速GRAND DOLL (初回限定版)	BANDAI VISUAL	7800日圓	ACT
	ボイスファンタジア	VOICE FANTASIA	ASK講談社	6800日圓	AVG
	宇宙機動 VANARK	宇宙機動 VANARK	ASMIK	價格未定	SLG
	プリルラ	PRIRURA	XING ENTERTAINMENT	4800日圓	ACT
	ワンダー3	WONDER 3	XING ENTERTAINMENT	4800日圓	ETC
	BASE BALL NAVIGATER	BASE BALL NAVIGATER	ANGEL	5800日圓	SPT
	西陣パチンコ天国Vol.2	西陣彈珠機天國 Vol.2	KSS	5800日圓	TAB
	チージィ	TEAS	JALECO	價格未定	STG
	サガ フロンテイア	SAGA FRONTIER	SQUARE	價格未定	RPG
	NHL オープンアイス (仮称)	NHL OPEN ICE	SOFTBANK	3800日圓	SPT
	タイガージャーク	TIGER SHARK	SOFTBANK	3800日圓	STG
	CAT THE RIPPER	CAT THE RIPPER	TONKINHOUSE	5800日圓	AVG
	MOBIL SUIT GUNDAM PERECT ONE YEAR WAR	MOBIL SUIT GUNDAM PERECT ONE YEAR WAR	BANDAI	6800日圓	SLG
	ARMORED CORE	ARMORED CORE	FROM SOFTWARE	5800日圓	STG
	EOSイオス	EOS	MICRONET	5800日圓	不詳
	怪物パラ☆ダイス	怪物天堂	MAKE SOFTWARE	5800日圓	SPT
	ラングリッサー1 2	夢幻模擬戰 I.II特別裝	MASIYA	6800日圓	SLG
	ラングリッサー1 2	夢幻模擬戰 I.II標準裝	MASIYA	5800日圓	SLG
	エルフを狩るモノたち	搜獵妖精的傢伙們	ALTRON	5800日圓	AVG
	人生ゲーム II	人生遊戲 II	TAKARA	價格未定	TAB
	NHL 97	NHL 97	EA VICTOR	5800日圓	SPT
	OVER DRIVIN'2	OVER DRIVIN'2	EA VICTOR	5800日圓	RAC

8月發售遊戲

日期	日文名稱	中文名稱	廠商	價格	類型
	クロックタワーThe First Fear	鐘樓 THE FIRST FEAR	HUMAN	價格未定	AVG
1日	X-COM未知なる侵略者	X-COM不明侵略者	MEDIAQUEST	5800日圓	SLG
	ロックマンX4	洛克人X4	CAPCOM	價格未定	ACT
	トレジャーギア	TREASURE GEAR	未來SOFT	5800日圓	RPG
	熱砂の惑星	熱砂之惑星	伊藤忠商事	6800日圓	SLG
29日	COOL BOARDERS 2 Killing Session	COOL BOARDERS 2 Killing Session	WAVE SYSTEM	5800日圓	SPT
	マーヴルスーパーヒーローズ	MARVEL SUPER HEROS	CAPCOM	價格未定	FIG
8月	青龍伝説	青龍傳說	BAP	5800日圓	不詳

聖刻1092 操兵伝	聖刻1092 操兵傳	YUTAKA	5800日圓	RPG
聖刻1092 操兵伝 限定版(純銀製仮面付き)	聖刻1092 操兵傳 限定版	YUTAKA	9800日圓	RPG
スペクトラルフォース	SPECTRAL FORCE	IDEA FACTORY	5800日圓	SLG
アフレイドギア	AFRAID GEAR	ASMIK	價格未定	SLG
ジャーニーマンプロジェクトペガサスプライム	JOURNEYMAN PROJECT	BANDAI	價格未定	AVG
悠久幻想曲	悠久幻想曲	MEDIA WORKS	5800日圓	SLG
スペースインベーダー	太空侵略者	TAITO	價格未定	STG
メックウォリア2	MECH WARRIOR 2	BANDAI VISUAL	5800日圓	STG
DARKSEED2	DARKSEED2	B FACTORY	5800日圓	AVG
ウーズ(仮称)	WIZ(暫名)	B FACTORY	5800日圓	ACT
南方珀堂登場	南方珀堂登場	ATLUS	價格未定	AVG
HARD BLOW	HARD BLOW	EA VICTOR	5800日圓	STG
ザ マスターズファイター	THE MASTERS FIGHTER	CINEMA SUPPLY	5800日圓	FIG
ラストレポート	LAST REPORT	SHOUEI SYSTEM	5800日圓	AVG

9月以後發售遊戲

	パチスロ完全攻略	PACHISURO完全攻略	日本SYSTEM COMPUTER	價格未定	TAB
9月	(仮称)熱気球ゲーム	熱氣球遊戲(暫名)	ARTDINK	5700日圓	ETC
	ラグナキュール	RAGNACAL	SCE	5800日圓	RPG
	バトルアライアンス	戰鬥異形(暫名)	BANPRESTO	5800日圓	SLG
	パラノイアスケープ	PARANOIA SCAPE	MACHIRUDA	5800日圓	不詳
	B線上のアリス	境界線上的愛麗斯	講談社	6800日圓	ETC
	トラ! トラ! トラ!	虎!虎!虎!	NEXUS INTERACT	6800日圓	SLG
	サイドポケット3	SIDE POCKET 3	DATA EAST	價格未定	TAB
10月	スペクトラル タウーII	SPECTRAL TOWER II	IDEA FACTORY	5800日圓	RPG
	KING OF GAMES(仮称)	KING OF GAMES(暫名)	CLEF	價格未定	ETC
12月	マリア(仮称)	瑪莉亞(暫名)	AXELA	6800日圓	ETC

97年發售預定遊戲

	ハイパーオリンピックンナガノ	超級長野奧運會(暫名)	KONAMI	價格未定	SPT
夏	火竜娘	火龍娘	GUST	價格未定	AVG
	SIDEWINDER2	SIDEWINDER 2	ASMIK	5800日圓	STG
	RAMA(仮称)	宇宙的會合地RAMA(暫名)	SOFTBANK	6800日圓	AVG
	サムライスピリッツ剣客指南パック	侍魂劍客指南PACK	SNK	5800日圓	FIG
	メダルスラッグ	METAL SLUG	SNK	價格未定	ACT
	アウトライブZERO(仮称)	OUTLIVE Be Eliminate Yesterday	SUN SOFT	價格未定	ACT
	My Dream	My Dream	日本CREATE	5800日圓	SLG
	Guilty Gear	Guilty Gear	ARC SYSTEM WORKS	5800日圓	FIG
	Wizard`s Harmony 2	Wizard's Harmony 2	ARC SYSTEM WORKS	4900日圓	SLG
	タクティクスオウガ	TACTICS ORGA	ARTDINK	5800日圓	SRPG
	スターボーダーズ	STAR BOARDERS	ACCLAIM JAPAN	價格未定	STG
	ダービースタリオン	打吡大賽馬	ASCII	6800日圓	SLG
	ASH TO ASH(仮称)	ASH TO ASH(暫名)	E3 STUFF	價格未定	FIG
	バーチャルバスフィッシング(仮称)	VR鱸魚垂釣(暫名)	E3 STUFF	價格未定	SPT
	ブリガンダイン一幻想大陸戦記一(仮称)	幻想大陸戰記(暫名)	E3 STUFF	5800日圓	RPG
	イイナ	依娜	IMAGINEER	價格未定	ETC
	イメージファイト/Xマルチプライ	IMAGE FIGHT/X MULTIPLY	XING ENTERTAINMENT	4800日圓	STG
	ブレスオブファイアIII	龍之戰士III	CAPCOM	價格未定	RPG
	はじめの一歩 CHANCE ONE'S ARMS	第一神拳CHANCE ONE'S ARMS	講談社	5800日圓	SLG
	ホームドクター(仮称)	家庭醫生(暫名)	SUCCESS	價格未定	ETC
	フォトジェニック	PHOTO GENIC	SUNSOFT	價格未定	SLG
	ナスカーレーシング	NASCAR RACING	SIERRA PIONEER	5800日圓	RAC
	爆走兄弟レッツ&ゴー 燃えろ ミニ四駆バトル(仮称)	四驅兄弟WGP HYPER HIT(暫名)	JALECO	價格未定	RAC
	あやかし忍伝くの一番	不可思議忍傳 九之一番	翔泳社	價格未定	SLG
	プロジェクト・ガイアレイ	佳亞雷計劃	翔泳社	價格未定	ACT
	フロントミッションオルタナティヴ	另類前線任務	SQUARE	價格未定	SRPG
	攻殻機動隊GHOST in the SHELL	攻殼機動隊GHOST in the SHELL	SCE	價格未定	ACT
	ファイナルドゥーム	FINAL DOOM	SOFTBANK	5800日圓	STG
	MKトリロジー	龍爭虎鬥三部曲	SOFTBANK	3800日圓	ETC
	リターンファイヤー	RETURN FIRE	SOFTBANK	3800日圓	ACT
	ロボトロンX	ROBOTRON X	SOFTBANK	3800日圓	STG
	装甲騎兵ボトムズ外伝青い騎士ベルゼルガ物語	裝甲騎兵外傳藍騎士物語	TAKARA	價格未定	ACT
	ルシファード	LUCIFERD	D.E.N研究所	5800日圓	RPG
	モンスターファーム	怪物農莊	TECMO	價格未定	SLG
	J' S RACING	J'S RACING	DIGITAL FRONTIER	價格未定	RAC
	FIGHTING NETWORK RINGS	FIGHTING NETWORK RINGS	NAXAT	5800日圓	FIG
	MAD PANIC COASTER	MAD PANIC COASTER	博報堂	價格未定	ETC
	ドラゴンボールGT(仮称)	龍珠GT(暫名)	BANDAI	價格未定	ACT
	グランド セフト オート	GRAND SEPT ODE(暫名)	BMG VICTOR	價格未定	ETC
	ボールブレイザー	BALL BLAZER	BPS	5800日圓	PUZ
	ムーンライトシンドローム	月夜症候群	HUMAN	價格未定	AVG
	夢・色いろ	夢・色彩繽紛	FEAZARD	5800日圓	SLG
	蜃気楼回廊	海市蜃樓迴廊	PLAY STAGE	5800日圓	AVG
	英雄志願-GAL ACT HEROISM	英雄志願	MICROCABIN	6800日圓	RPG
	個人教授	個人教授	毎日COMMUNICATION	價格未定	SLG
	卒業VACATION	卒業VANCATION	毎日COMMUNICATION	價格未定	SLG
	MELT	MELT	MAP JAPAN	價格未定	STG
	ライフスケイプ2ボディバイオニクス~驚異の小宇宙 人体	無限生機2	MEDIAQUEST	5800日圓	ACT
	アルナムの翼~焼塵の空の彼方へ~	亞娜姆之翼	RIGHT STUFF	5800日圓	RPG
	道化師殺人事件	道化師殺人事件	RIVERHILL SOFT	價格未定	AVG
	音楽ツクールかなでーる2	音樂創作室2	ASCII	5800日圓	ETC
	ストリートファイターEX plusJ¥	街頭霸王EX plus α	CAPCOM	價格未定	FIG
	アークザラッド・モンスターゲーム	ARC THE LAD 怪獸遊戲	SCE	價格未定	ETC
秋	パラダイスロスト	迷失樂園	ASCII	價格未定	RPG
	RIVEN The Sequel to MYST	RIVEN The Sequel to MYST	SUNSOFT	價格未定	AVG
	るろうに剣心 明治剣客浪漫譚~十勇士陰謀~	浪客劍心 明治劍客浪漫譚~十勇士陰謀~	SCE	價格未定	RPG
	ジャングルパーク	JUNGLE PARK	BANDAI VISUAL	價格未定	ACT
	L.S.D(仮称)	L.S.D.(暫名)	ASMIK	價格未定	ETC
	ぼのぼーど	BONO BOARD	AMUSE	價格未定	TAB
	トランスポートタイクーン	TRANSPORT TYCOON	伊藤忠商事	5800日圓	SLG
	メビウスリンク3D	MOBIUS LINK 3D	伊藤忠商事	價格未定	STG
	メルティランサー2	銀河少女警察2(暫名)	IMAGINEER	價格未定	SLG
	FIGHTING ILLUSION~K-1 REVENGE	K-1 REVENGE	XING ENTERTAINMENT	5800日圓	FIG
	バーガーバーガー	漢堡包時代	GAPS	5800日圓	SLG
	ときときポヤッチオ	心跳小情人	KING RECORD	5800日圓	RPG
	狙われた街(仮称)	被狙擊的街(暫名)	KAJ	價格未定	SLG
	修羅の門	修羅之門	講談社	5800日圓	AVG
	ときめきメモリアル ドラマシリーズVol.2	心跳回憶劇場系列 Vol.2彩之愛歌	KONAMI	價格未定	ETC
	STAR WINDER	STAR WINDER	J.WING	4800日圓	RAC
	イバラード(仮称)	依巴拉度(暫名)	SYSTEM SAKOMU	價格未定	AVG
	ダムダムストンプランド	DAM DAM STOMPLAND	SME	5800日圓	ACT
	true real fantasy	TRUE REAL FANTASY	DREAM CUBE	價格未定	RPG
	R?MJ(仮称)	R?MJ(暫名)	BANDAI	價格未定	AVG
	天空のエスカフローネ(仮称)	聖天空戰記(暫名)	BANDAI	6800日圓	AVG
	雀じゃん恋しましょ	雀戀	BOSICO	價格未定	SLG
	プリズムコート(仮称)	PRISM CODE(暫名)	富士通電腦系統	價格未定	SLG
	SHADOW TOWER	影之塔	FROM SOFTWARE	5800日圓	RPG
	どきどきシャターチャンス	心跳SHUTTER CHANCE	日本一SOFTWARE	5800日圓	PUZ
	メタルドレッド	METAL DREAD	BANDAI VISUAL	5800日圓	STG
	Lovers Game'S~わいわいテニス~Part 2(仮称)	LOVE GAME'S 哇哇網球PART 2(暫名)	Tears	5800日圓	SPT
冬	火星物語	火星物語	ASCII	價格未定	RPG
	棋太平	棋太平	SPS	價格未定	TAB
	バイオハザート2	BIO HAZARD 2	CAPCOM	價格未定	AVG
97年	プロフェッショナルビリヤード	專業桌球	IDEA FACTORY	5800日圓	SPT
	情熱熱血アスリーツ	情熱熱血田徑(暫名)	ASMIK	價格未定	SLG
	ツタンカーメンの遺言(仮称)	傳說幪面人的遺言(暫名)	WIZARD	價格未定	AVG
	メイン・ローター(仮称)	MING ROTOR(暫名)	F COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	STG
	Jリーグエキサイトステージ V1	J LEAGUE EXCITE STAGE V1	EPOCH社	價格未定	SOC
	マリオ武者野の超将棋塾	馬利奧武者野之超將棋塾	KING RECORDS	7800日圓	TAB
	デッドリースカイ(仮称)	DEADLY SKY(暫名)	COCONUTS JAPAN	價格未定	不詳
	ツインビーミラクル~不思議なベルの大陸~	兵蜂夢幻~不可思議的小鐘大陸(暫名)	KONAMI	價格未定	RPG
	メタルギアソリッド	METAL GEAR SOLID	KONAMI	價格未定	AVG
	真髄・碁仙人	真髓・圍棋仙人(暫名)	J・WING	8900日圓	TAB
	ひとつやふたつ…いつつや怪談	一,二…五個怪談	SYSTEMSAKOMU	5800日圓	AVG
	栄光のセントアンドリュース	光榮之聖安德魯斯	小學館PRODUCTION	5800日圓	SPT
	リンダキューブアゲイン	LINDA CUBE AGAIN	SCE	價格未定	PUZ
	Blaze&blade~Eternal Quest~	Blaze&blade~Eternal Quest~	T&G SOFT	價格未定	RPG
	ジュンクラシック(仮称)	JUN CLASSIC(暫名)	T&G SOFT	價格未定	ETC
	ガンバレット(仮称)	GUN BALLET(暫名)	NAMCO	價格未定	STG
	テイルズ オブ デスティニー	TALES OF DESTINY	NAMCO	價格未定	RPG
	子育てクイズ マイエンジェル	教子小測驗 MY ANGEL	NAMCO	價格未定	ETC
	ホタル	螢	PIONEER LCD	價格未定	ACT
	リアルロボット戦線	真機械人戰線(暫名)	BANPRESTO	6800日圓	SLG
	同級生2	同級生2	BANPRESTO	6800日圓	AVG
	同級生2 EXTRA BOX	同級生2 EXTRA BOX	BANPRESTO	13800日圓	AVG
	HERC`S ADVENTURES	HERC'S ADVENTURES	BPS	5800日圓	RPG
	DEAR FRIENDS	DEAR FRIENDS	VISUAL ART	5800日圓	SLG
	ZAP!SNOWBOARD TRIX	ZAP!SNOWBOARD TRIX	PONY CANYON	價格未定	SPT
	RPGツクール3	RPG 創作室3	ASCII	5800日圓	ETC
	シミュレーションRPGシクール	SRPG創作室	ASCII	5800日圓	ETC
	パワードール2	特勤機甲隊2	ASCII	價格未定	SLG
	こみゅにていぽむ	COMMUNITY POMME	FILL IN CAFE	5800日圓	SLG

98年發售預定遊戲

	闘姫伝承ANGEL EYES	鬥姬傳承ANGEL EYES	TECMO	價格未定	FIG
98年春	ヒロインドリーム2	女主角之夢2	MAP JAPAN	價格未定	SLG
	みつめてナイト	凝望騎士	KONAMI	價格未定	SLG
98年夏	トゥルー・ラブストーリー2	真愛物語2	ASCII	價格未定	SLG

發售日未定遊戲

98年	ギアヘブン	GEAR HEAVEN	TOEI SYSTEM	價格未定	ETC
	怒・首領蜂	怒首領蜂	SPS	價格未定	STG
	スーパーアドベンチャーロックマンEpisode 1	洛克人超級冒險	CAPCOM	價格未定	AVG
	パチンコ倶楽部	彈珠機俱樂部	I.S.C.	價格未定	TAB
	戹痛～呪いのゲーム	戹痛 詛咒遊戲	IDEA FACTORY	5800日圓	AVG
	スーパーライブスタジアム	超級實況體育館	AQUES	5800日圓	SPT
	All Star Baseball	All Star Baseball	ACCLAIM JAPAN	價格未定	SPT
	BATTLE SPORT	BATTLE SPORT	ACCLAIM JAPAN	價格未定	SPT
	NHL Breakaway	NHL Breakaway	ACCLAIM JAPAN	價格未定	SPT
	MAGIC:THE GATHERING (仮称)	MAGIC:THE GATHERING (暫名)	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	TAB
	MOON	MOON	ASCII	價格未定	RPG
	囲碁	圍棋	ASCII	6800日圓	TAB
	NIGHTMARE PROJECT YAKAT	惡夢計劃YAKATA	ASK講談社	價格未定	RPG
	森の王国 (仮称)	森林王國 (暫名)	ASMIK	價格未定	SRPG
	未踏峰へ挑戦 アルプス編	向未登之峰挑戰 阿爾卑斯山編	NET YOU	價格未定	SPT
	ドラゴンクエスト VII	勇者鬥惡龍 VII	ENIX	價格未定	RPG
	FLY (仮称)	FLY (暫名)	MDB	價格未定	AVG
	X2	X2	CAPCOM	5800日圓	STG
	ストリトファイターコレクション	街頭霸王COLLECTION (暫名)	CAPCOM	價格未定	FIG
	ダンジョン&ドラゴンコレクッション	D & D COLLECTION (暫名)	CAPCOM	價格未定	ACT
	シェラザード伝説 ザ・プレリュード (仮称)	西拉薩傳說 (暫名)	CULTURE BRAIN	價格未定	RPG
	飛龍の拳コレクション (仮称)	飛龍之拳COLLECTION (暫名)	CULTURE BRAIN	5800日圓	FIG
	VIPER (仮称)	VIPER (暫名)	GAGA COMM.	價格未定	STG
	THE HIVE WARS	THE HIVE WARS	KSS	6800日圓	STG
	NAP NAP	NAP NAP	GENTECH	價格未定	ETC
	ヴァーチャパーク	VIRTUAL PARK	光榮	5800日圓	SLG
	ゲーム日本史～天下人秀吉と家康～	GAME日本史～天下人秀吉與家康	光榮	6800日圓	ETC
	バブジー	BABUZI	COCONUTS JAPAN	6800日圓	ACT
	アザーライフ アザードリームス	OTHER LIVE AZARD DREAM	KONAMI	價格未定	ETC
	ときめきメモリアル ドラマシリーズVol.3	心跳回憶劇場系列 Vol.3	KONAMI	價格未定	AVG
	ときめきメモリアル2	心跳回憶2 (暫名)	KONAMI	價格未定	SLG
	パロウォーズ	沙鍋曼蛇大戰略	KONAMI	5800日圓	SLG
	ミッドナイトラン～ロードファイター2～	MIDNIGHT RUN 2	KONAMI	價格未定	RAC
	アザーライフ アザードリームス	LETHAL ENFORCER精裝版	KONAMI	5800日圓	ETC
	幻想水穢伝II	幻想水滸傳II	KONAMI	價格未定	RPG
	コントラ～レガシーオブウォー～	魂斗羅	KONAMI	5800日圓	STG
	DOOPERS	DOOPERS	CYBERTECT DESIGN	價格未定	RAC
	FENSER	FENSER	CYBERTECT DESIGN	價格未定	不詳
	PROJECT CHAOS	PROJECT CHAOS	CYBERTECT DESIGN	價格未定	RPG
	10101 (仮称)	10101 (暫名)	SUNTECH JAPAN	5800日圓	ACT
	ダブロー・イ・ゼロウ	TABURO I ZEROU	小學館PRODUCTION	價格未定	不詳
	ワールドマツゴルフ	THE MATCH GOLF	ZOOM X	5800日圓	SPT
	ザウバー	ZAUVER	SQUARE	價格未定	STG
	バーチャル リモコン (ヘリポート!)	VIRTUAL REMOTE CONTROL	3D	價格未定	SLG
	ハイパーツアー	HYPER TOUR	3D	價格未定	ACT
	NFL GAME DAY	NFL GAME DAY (暫名)	SCE	價格未定	SPT
	クライムクラッカーズ2	CRIME CRACKERS2	SCE	價格未定	ARPG
	ハーミィホッパーヘッドのたまごDEパズル	HERMIE HOPPERHEAD雞蛋方塊	SCE	價格未定	PUZ
	ワンダラーズショック1950アメリカンドリームズ	1950美國夢	SCE	價格未定	ETC
	T-MEK	T-MEK (暫名)	SOFTBANK	3800日圓	ACT
	アタリアーケードクラシック	雅達利經典街機	SOFTBANK	3800日圓	ETC
	ウォーゴッズ	WARGOOZE	SOFTBANK	價格未定	FIG
	ドライバー	DRIVER	SOFTBANK	3800日圓	RAC
	ローカス	LOCUS (暫名)	SOFTBANK	3800日圓	ACT
	装甲騎兵ボトムズ	裝甲騎兵	TAKARA	價格未定	ACT
	アドヴァンスV.G.2	ADVANCED V.G. 2	TGL	價格未定	FIG
	ウキウキ釣り天国 (仮称)	誘惑釣魚天國 (暫名)	TEICHIKU	價格未定	SLG
	マジカルドロップPLUS 1	MAGICAL DROP PLUS 1! (暫名)	DATA EAST	價格未定	PUZ
	BOUNTY ARMS	BOUNTY ARMS	DATAWEST	6800日圓	ACT
	スノークィーン	SNOW QUEEN	東北新社	4800日圓	ETC
	ディレクター (仮称)	DIRECTOR (暫名)	TONKIN HOUSE	價格未定	AVG
	モンスターコレクション (仮称)	MONSTER COLLECTION (暫名)	TONKIN HOUSE	價格未定	SLG
	もってけたまご	把蛋拿走	NAXAT	價格未定	ACT
	タイブレーク	TIE BREAK	BADE	價格未定	SPT
	JUMP KID (仮称)	JUMP KID (暫名)	NEW	價格未定	ACT
	NOEL 2 (仮称)	NOEL 2 (暫名)	PIONEER LDC	價格未定	SLG
	こちら葛飾区亀有公園前派出所	這裏是葛飾區龜有公園前派出所 (暫名)	BANDAI	價格未定	SLG
	バトルバグス	戰鬥蟲	電腦工場	5800日圓	SLG
	エアーコマンダー	AIR COMMANDER	BANPRESTO	5800日圓	STG
	銃夢 (仮称)	銃夢 (暫名)	BANPRESTO	價格未定	ARPG
	魔導都市エルビス	魔導都市艾比斯	BANPRESTO	價格未定	RPG
	スワッグマン	SWAKMAN	VICTOR SOFT	價格未定	ACT
	LIPROS (仮称)	LIPROS (暫名)	VISUAL ARTIST OFFICE	價格未定	AVG
	オーガリアン～亜人伝～ (仮称)	亞人傳 (暫名)	VISUAL ARTS	價格未定	RPG
	ぱいるあっぷ・まーち	推積比賽	PROJECT YUNI	5800日圓	SLG
	RAYMAN 2 (仮称)	RAYMAN2 (暫名)	UBI SOFT	價格未定	ACT
	秘密結社Q	秘密結社Q	RIGHTSTUFF	價格未定	SLG
	サムライスピリッツ天草降臨	侍魂天草降臨	SNK	價格未定	FIG
	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	REAL BOUT餓狼傳說SPECIAL	SNK	價格未定	FIG
	鉄拳3	鐵拳3	NAMCO	價格未定	FIG
	The Last Express	The Last Express	SOFTBANK	價格未定	AVG
	雲海の撃墜王ACE OF SEACLOUD	雲海之擊墮王	MICRONET	價格未定	STG
	らぷんつぇる (仮称)	RAPUNZEL (暫名)	日本M.M.I.TECHNOLOGY	價格未定	PUZ
	百魔館 (仮称)	百魔館 (暫名)	SHOULD	5800日圓	ETC
	名探偵スチールウッド (仮称)	名偵探STEEL WOOD (暫名)	IDEA FACTORY	5800日圓	AVG
	どきどきポヤッチオ	緊張的波捷奧	KING RECORD	5800日圓	ACT
	キリングタイム	KILLING TIME	ACCLAIM JAPAN	價格未定	ACT
	ドラゴンハート	魔幻屠龍	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	ACT
	ぼのぼーど	火炎艇	AMUSE	價格未定	SPT
	テストドライブ (仮称)	TEST DRIVE (暫名)	COCONUTS JAPAN	價格未定	RAC
	プロ指南ウルトラ麻雀兵	職業指南超級麻雀兵	CULTURE BRAIN	價格未定	ETC
	メックウォーリア2	MECH WARRIOR 2	ACTIVISION JAPAN	價格未定	STG
	レガシー・オブ・ケイン (仮称)	LEGACY OF KAIN (暫名)	BMG VICTOR	價格未定	RPG
	TRASH IN HOLYFIELD	TRASH IN HOLYFIELD	DREAM CUBE	價格未定	RPG
	MLB Pennant Race	MLB Pennant Race	SCE / Inter	5800日圓	SPT
	ファンタズム	FANTASIUM	OUT LEUAGER工房	9800日圓	RPG
	オメガブースト	OMEGA BOOST	SCE	價格未定	STG
	NHL FACE OFF (仮称)	NHL FACE OFF (暫名)	SCEI	價格未定	SPT
	天仙娘々～劇場版	天仙娘娘～劇場版～	PONYTAIL SOFT	價格未定	ETC

SATURN

5月發售遊戲

23日	龍的五千年	龍的五千年	IMAGINEER	6800日圓	PUZ
	キューブバトラーアンナ未来編	CUBE BATTLER安娜未來編	YANOMAN GAMES	5800日圓	PUZ
	WARA2 WARS 激闘 大軍団バトル	WARA2WARS激鬥!大軍團戰鬥	翔泳社	5800日圓	SLG
	BLAM!マシーンヘッド	BLAM! MACHINE HEAD	VIRGIN INTERACTIVE	5800日圓	ACT
30日	デジタルアンジュ～電脳天使SS～	電腦天使SS	德間書店INTERMEDIA	5800日圓	SLG
	フィッシング甲子園II	FISHING甲子園II	KING RECORDS	6800日圓	SPT
	エーベルージュ	EBEROUGE戀愛物語	TAKARA	6800日圓	SLG
	ダークハンター下 妖魔の森	DARK HUNTER下 妖魔之森	光榮	6800日圓	ETC
	THREE DIRTY DWARVES	THREE DIRTY DWARVES	SEGA	5800日圓	ACT
	D-XHIRD	D-XHIRD	TAKARA	5800日圓	FIG
	Jリーグ GO!GO!GOAL! (仮称)	日本職業足球聯賽GO!GO!GOAL! (暫名)	TECMO	5800日圓	SOC
	ダービー穴リスト	打吡穴LIST	MEDIA ENTERTAINMENT	6800日圓	ETC
	SKULL FANG空牙外伝	空牙外傳	DATA EAST	5800日圓	STG
下旬	日本プロ麻雀連盟公認道場破り	日本業麻雀聯盟公認 道場破	NAXAT	5800日圓	TAB
	BREAK POINT	BREAK POINT	PACK IN SOFT	6800日圓	SPT
	ゼロヨンチャンプDOOZY-J	ZERO4CHAMP DOOZY-J	MEDIA LINK	價格未定	RAC

6月發售遊戲

6日	サイバードール復刻版	特勤機甲隊 復刻版	I'MAX	3900日圓	SLG
	クライム ウェーブ	CRIME WAVE	VIRGIN INTERACTIVE	6800日圓	STG
	ゲーム天国極楽	遊戲天國	JALECO	5800日圓	STG
	ゲーム天国極楽パック	遊戲天國 極樂PACK	JALECO	7800日圓	STG
13日	ウエルカムハウス	WELCOME HOUSE	IMAGINEER	5800日圓	AVG
	太平洋の嵐2	太平洋之風暴2 (初回限定版)	IMAGINEER	7800日圓	SLG
	太平洋の嵐2	太平洋之風暴2	IMAGINEER	6800日圓	SLG
	フルカウルミニ四駆スーパーファクトリー	迷你四驅超級工廠	MEDIAQUEST	5800日圓	RAC
19日	沙羅蔓蛇デラックスパック プラス	沙羅曼蛇 豪華版 PLUS	KONAMI	價格未定	STG

20日	AMOK	AMOK	光榮	5800日圓	STG
	PGA TOUR97	PGA TOUR 97	EA VICTOR	5800日圓	SPT
	わくわく7	WAKUWAKU7	SUNSOFT	5800日圓	FIG
	わくわく7	WAKUWAKU7(連擴張卡)	SUNSOFT	7800日圓	FIG
	MARICA～真実の世界	MARICA真實的世界	VICTOR ENTERTAINMENT	5800日圓	RPG
	AI囲碁サターン版	AI圍棋SATURN版	ASCII SOMETHING GOOD	6800日圓	TAB
	マジカルドロップIII	MAGICAL DROP III	DATA EAST	5800日圓	PZL
	Dの食卓(サターンコレクション)	SATURN COLLECTION--D之食桌	ACCLAM JAPAN	2800日圓	AVG
	真・女神伝生(サターンコレクション)	SATURN COLLECTION--真.女神轉生	ATLUS	2800日圓	RPG
	ぷよぷよ通(サターンコレクション)	SATURN COLLECTION--PUYOPUYO通	COMPILE	2800日圓	PZL
	アルバートオデッセイ外伝(サターンコレクション)	SATURN COLLECTION--艾拔戰記外傳	SUNSOFT	2800日圓	RPG
	NiGHTS(サターンコレクション)	SATURN COLLECTION--NIGHTS	SEGA	2800日圓	ACT
	SEGA RALLY CHAMPIONSHIP PLUS(サターンコレクション)	SATURN COLLECTION--SEGA RALLY CHAMPIONSHIP	SEGA	2800日圓	RAC
	デカスリート(サターンコレクション)	SATURN COLLECTION--D-XHIRD	SEGA	2800日圓	FIG
	サターンボンバーマン(サターンコレクション)	SATURN COLLECTION--SATURN BOMBER MAN	HUDSON	2800日圓	ACT
	ドラゴンボールZ偉大なるドラゴンボール伝説(サターンコレクション)	SATURN COLLECTION--龍珠Z偉大的龍珠傳説	BANDAI	2800日圓	ACT
	プリンセスメーカ2(サターンコレクション)	SATURN COLLECTION--美少女夢工廠2	MICRO CABIN	2800日圓	SLG
27日	ワールドエボリューションサッカー	WORLD EVOLUTION SOCCER	ASMIK	價格未定	SOC
	羅媚斗	羅媚斗	EA VICTOR	價格未定	FIG
	QUIZなないろ虹色町の奇蹟	虹色町之奇跡	CAPCOM	5800日圓	ETC
	プラドルDISC VOL.4 黒田美礼	偶像DISC VOL.4 黑田美禮	Sada Soft	3000日圓	ETC
	プラドルDISCコスプレーヤーズ2	偶像DISC特別編 CAMPAIGN GIRL'97	Sada Soft	3000日圓	ETC
	SONIC JAM	SONIC JAM	SEGA	價格未定	ACT
	MOON CRADLE	MOON CRADLE	PACK IN SOFT	6800日圓	不詳
	真説サムライスピリッツ～武士道烈伝	真説侍魂～武士道烈傳	SNK	6800日圓	RPG
	ルナシバースターストーリー	LUNAR SILVER STAR STORY MPEG版	角川書店	6800日圓	RPG
	だ・い・す・き	喜歡你	GAGA COMM.	6800日圓	SLG
	提督の決断III	提督之決斷 III	光榮	9800日圓	SLG
	WILLY WOMBAT	WILLY WOMBAT	HUDSON	5800日圓	不詳
	政界立志伝	政界立志傳	BMG JAPAN	5300日圓	SLG
	紫炎龍	紫炎龍	童	5800日圓	STG
28日	Mr.BONES	骨頭先生	SEGA	5800日圓	ACT
下旬	大戦略STRONG STYLE	大戰略STRONG STYLE	OZ CLUB	6800日圓	SLG
6月	インパクト　レーシング	IMPACT RACING	COCONUTS JAPAN	6800日圓	RAC
	トップアングラーズ	TOP ANGLERS	NAXAT	5800日圓	ETC
	落ちゲー　デサイナー作ってポン!	做個墜落遊戲！	PACK IN SOFT	5800日圓	ETC
	マス・デストラクション	終極破壞	BMG JAPAN	5800日圓	ACT
	エンジェル　グラフィティ(仮称)	ANGEL GRAFFITI S	SOFTVISION INTETRNATIONAL	6800日圓	ETC
	超時空要塞マクロス愛おぼえていますか	超時空要塞 可有記起愛	BANDAI VISUAL	6800日圓	STG



10日	ときめきメモリアル　ドラマシリーズvol.1虹色の青春	心跳回憶劇場系列VOL.1虹色的青春	KONAMI	價格未定	AVG
11日	アルバムクラブ	ALBUM CLUB	代官山	價格未定	ETC
	サンダーフォースV	THUNDER FORCE V	TECHNO SOFT	6800日圓	STG
	サンダーフォースVスペシャルパック	THUNDER FORCE V SPECIAL PACK	TECHNO SOFT	7800日圓	STG
	BULK SLASH	BULK SLASH	HUDSON	5800日圓	ETC
18日	デザエモン 2	設計衛門2	ATHENA	5800日圓	ETC
	デザエモン2初回限定マウスパック(仮題)	設計衛門2初回限定MOUSE PAD(暫名)	ATHENA	7800日圓	ETC
	マーヴルスーパーヒーローズ	MARVEL SUPER HEROS	CAPCOM	5800日圓	FIG
25日	スーパーロボット大戦F	超級機械人大戰 F	BANPRESTO	6800日圓	SLG
	プリンセスクラウン	PRINCESS CROWN	ATLUS	5800日圓	不詳
	バイオハザード	BIO HAZARD(暫名)	CAPCOM	5800日圓	AVG
下旬	御意見無用～Anarchy in the NIPPON～(仮称)	御意見無用～Anarchy in the NIPPON～	MEDIA AMUSE	5800日圓	FIG
	スレイヤーズろいやる	魔劍美神ROYAL	角川書店	價格未定	SRPG
7月	桃太郎道中記	桃太郎道中記	HUDSON	價格未定	SLG
	NHL 97	NHL 97	EA VICTOR	5800日圓	SPG
	プラドルDISC VOL.5藤崎奈々子	偶像DISC VOL.5 藤崎奈奈子	Sada Soft	3000日圓	ETC
	BOOK OF SORCERIES	BOOK OF SORCERIES	ALTUS	價格未定	RPG
	ボイスファンタジア	VOICE FANTASIA	ASK講談社	6800日圓	SLG
	ガン・フォンティア	GUN FRONTIER	XING ENTERTAINMENT	4800日圓	STG
	プリルラ	PRIRURA	XING ENTERTAINMENT	4800日圓	ACT
	ワンダー3	WONDER 3	XING ENTERTAINMENT	4800日圓	ETC
	ミニスカポリス	出動！迷你裙女警	Sada Soft	價格未定	ETC
	サイドポケット3	SIDE POCKET 3	DATA EAST	價格未定	TAB
	CAT THE RIPPER	CAT THE RIPPER	TONKINHOUSE	5800日圓	AVG
	究極タイガーII PLUS	究極TIGER II PLUS	NAXAT	5800日圓	STG
	ラングリッサーIV	夢幻模擬戰 IV特別裝	MASIYA	6800日圓	SRPG
	ラングリッサーIV	夢幻模擬戰 IV標準裝	MASIYA	5800日圓	SRPG
	悠久幻想曲	悠久幻想曲	MEDIA WORKS	5800日圓	SLG
	人生ゲーム II	人生遊戲II	TAKARA	價格未定	TAB

8月發售遊戲

1日	ロックマンX4	洛克人X4	CAPCOM	5800日圓	ACT
8日	ぱにくっちゃん	緊張小子	IMAGINEER	6800日圓	PUZ
	古代降霊術　百物語	古代降靈術 百物語	HUDSON	價格未定	RPG
	VIRUS	VIRUS	HUDSON	價格未定	AVG
上旬	GO III Profesinal	GO III Profesinal對局圍棋	每日COMMUNICATIONS	6800日圓	TAB
8月	南方ヤト堂登場	南方珀堂登場	ATLUS	價格未定	AVG
	ファンタズム	FANTASIUM	OUT LEUAGER工房	9800日圓	RPG
	メックウォリア2	MECH WARRIOR 2	BANDAI VISUAL	5800日圓	STG
	奥菜恵/恋のサマーファンタジー	奥菜惠/戀之夏天幻想	BANDAI VISUAL	5800日圓	ETC
	DARKSEED2	DARKSEED2	B FACTORY	5800日圓	AVG
	ウーズ(仮称)	Wiz(暫名)	B FACTORY	5800日圓	ACT

9月以後發售遊戲

9月	ファンズフォルム	FANS FORUM	日本MMI Technology	5800日圓	AVG
	パチスロ完全攻略(仮称)	彈珠機完全攻略(暫名)	日本SYSTEM COMPUTER	價格未定	TAB
	タイムボカンシリーズ ボカンと一発 ドロンボー完璧版	幻影時光射擊遊戲完全版	BANPRESTO	5800日圓	STG
10月	GRANDREAD	GRANDREAD	BANPRESTO	5800日圓	SLG
11月	ファルコムクラシックス	FALCOM CLASSIC	日本VICTOR	5800日圓	ETC
	ファルコムクラシックス	FALCOM CLASSIC(初回限定雙CD版)	日本VICTOR	6800日圓	ETC
12月12日	マリア(仮称)	瑪莉亞(暫名)	AXELA	6800日圓	ETC
12月	速攻生徒会	速攻生徒會(暫名)	BANPRESTO	5800日圓	AVG

97年發售預定遊戲

夏	My dream～オンエアが待てなくて～(仮称)	My dream～正等待廣播(暫名)	日本CREATE	價格未定	SLG
	セルドナーシルト	ZERTNASHIRRT	光榮	7800日圓	SRPG
	DESIRE	DESIRE～背德之螺旋	IMAGINEER	價格未定	AVG
	イメージファイト/Xマルチプライ	IMAGE FIGHT/X MULTIPLY	XING ENTERTAINMENT	4800日圓	STG
	エドワードランディ	EDWARD RADY	XING ENTERTAINMENT	4800日圓	不詳
	黒の断章	黑之斷章	OZ CLUB	6800日圓	AVG
	X-MEN VS ストリートファイター	X-MEN VS 街頭霸王	CAPCOM	價格未定	FIG
	爆れつハンターR	爆烈HUNTER R	KING RECORD	5800日圓	RPG
	プラドルDISCコスプレーヤーズ2	偶像DISC特別編 COSTUME PLAYERS 2	Sada Soft	3800日圓	ETC
	フォトジェニック	PHOTO GENIC	SUNSOFT	價格未定	SLG
	フェイク ダウン	FAKE DOWN	SYSTEM SAKOMU	價格未定	ACT
	忍者じゃじゃ丸くん鬼斬忍法帖	忍者查查丸 鬼斬忍法帖	JALECO	5800日圓	ACT
	冒険活劇モノモノ	冒險活劇MONO MONO	翔泳社	價格未定	不詳
	ルパン三世MASTER FILE 2	雷朋三世MASTER FILE 2	SPIKE	5800日圓	ETC
	AZELパンツァードラグーンRPG(仮称)	AZEL PANZER DRAGOON RPG(暫名)	SEGA	價格未定	RPG
	Jリーグ　プロサッカークラブをつくろ! 2(仮称)	日本職業足球聯賽創造職業球會2	SEGA	價格未定	SLG
	ラストブロンクス	LAST BONX	SEGA	價格未定	FIG
	アサルトリグス	ASSUALT RINGS	SOFTBANK	5800日圓	STG
	ドゥーム	DOOM	SOFTBANK	5800日圓	STG
	PRIMAL RAGE	PRIMAL RAGE	SOFT BANK	3800日圓	FIG
	リターンファイヤー	RETURN FIRE	SOFT BANK	3800日圓	ACT
	街	街	CHUN SOFT	價格未定	AVG
	シルエット ミラージュ	SILHOUETTE MIRAGE	TREASURE	價格未定	ACT
	ブルーブレイカー～剣よりも微笑みを	BLUE BREAKER	HUMAN	價格未定	RPG
	海辺でリーチ	海邊麻雀	每日COMMUNICATIONS	5800日圓	TAB
	ボディバイオニクス-驚異の小宇宙　人体-	無限生機2	MEDIAQUEST	5800日圓	ETC
	TACTICS FIGHTER	TACTICAL FIGHTER(暫名)	MEDIA RING	價格未定	不詳
	道化師殺人事件	道化師殺人事件	RIVERHILL SOFT	價格未定	AVG
	リアルサウンド～風のリグレット～	REAL SOUND-風之歉意-	WARP	6400日圓	ETC
	サウンドノベルツクール2	音樂小説創作室2	ASCII	5800日圓	ETC
	音楽ツクールかなでーる2	音樂創作室2	ASCII	5800日圓	ETC
	仙窟活龍大戦カオスシード	仙窟活龍大戰	NEVERLAND COMPANY	價格未定	RPG
	セガサターン用ワープロセット(デジタルカメラ対応版)	SEGA SATURN專用文字處理套裝(對應DIGITAL CAMERA版)	光榮	價格未定	ETC
97年秋	Guilty Gear	Guilty Gear	ARC SYSTEM WORKS	5800日圓	ACT
	RIVEN The Sequel to MYST	RIVEN The Sequel to MYST	SUNSOFT	價格未定	AVG
	カルドセプト	CULDCEPT	大宮SOFT	價格未定	不詳
	きゃきゃバニー　エクストラ	CAN CAN BUNNY EXTRA	KID	價格未定	AVG
	ソロ　クライシス	SOLO CRISIS	QUINTET	價格未定	SLG
	ときめきメモリアル　ドラマシリーズvol.2	心跳回憶劇場系列VOL.2彩之愛歌	KONAMI	價格未定	AVG
	スーチーパイアドベンチャー　ドキドキナイトメア	美少女雀士大冒險	JALECO	價格未定	AVG
	ヴィザードリィNEMESIS(仮称)	巫術NEWESIS(暫名)	SHOUEI SYSTEM	價格未定	RPG
	セガツーリンカーチャンピオンシップ	SEGA TOURING CAR CHAMPIONSHIP	SEGA	價格未定	RAC

	R?MJ	R?MJ	BANDAI	價格未定	AVG
	雀じゃん恋しましょ	雀戀	BOSICO	價格未定	SLG
	英雄志願—Gal Act Heroism—	英雄志願—Gal Act Heroism—	MICRO CABIN	5800日圓	SLG
	HOT STEP あいどる (仮称)	HOT STEP IDOL (暫名)	MEDIA ENTERTAINMENT	6800日圓	SLG
	レイヤーセクションII (仮称)	LAYER SECTION II (暫名)	MEDIAQUEST	價格未定	STG
	ティンクルスタースプライツ	TWINKLE STARS PRIZE	ADK	價格未定	不詳
	DISC STATION SATURN(コンビニ専用)	DISC STATION SATURN(便利店専用)	COMPILE	1980日圓	ETC
	金田一少年の事件簿	金田一少年之事件簿	HUDSON	價格未定	AVG
97年冬	魔導物語	魔導物語	COMPILE	5800日圓	RPG
	七つの秘館戦慄の微笑	七間秘館 戰慄的微笑	光榮	價格未定	AVG
97年	Wizard`s Harmony 2	Wizard's Harmony 2	ARC SYSTEM WORKS	4900日圓	SLG
	ジーベクター	JIEBACOR	伊藤忠商事	價格未定	STG
	幻の魚 The Phantom Fish	幻之魚 The Phantom Fish	SOFT OFFICE	價格未定	SLG
	銀河お嬢様伝説ユナ3~ライトニング エンジェル	銀河公主傳説 3電光天使	HUDSON	價格未定	AVG
	きゅー爆っく	爆炸王	ACTIVISION JAPAN	5800日圓	ACT
	スノークィーン	SNOW QUEEN	ARIADNE MEDIA	4800日圓	ETC
	Jリーグエキサイトステージ V1	J LEAGUE EXCITE STAGE V1	EPOCH社	價格未定	SOC
	マリオ武者野の超将棋塾	馬利奧武者野之超將棋塾	KING RECORDS	7800日圓	TAB
	モトクロス (仮称)	越野電單車賽 (暫名)	COCONUTS JAPAN	價格未定	RAC
	ガーディアンフォース	GUARDIAN FORCE	SUCCESS	價格未定	STG
	コットン2	綿花仙女COTTON2	SUCCESS	價格未定	STG
	真髄・碁仙人 (仮称)	真髓・圍棋仙人 (暫名)	J.WING	價格未定	TAB
	バロック	BAROQUE	STING	價格未定	RPG
	ジュンクラシック	JUN CLASSIC (暫名)	T&G SOFT	價格未定	ETC
	FARADOON THE LEGEND OF DRAGON CASTLE	FARADOON龍城傳	PIONEER LDC	價格未定	ARPG
	ハークスアトベンチャー	HERC'S ADVENTURES	BPS	5800日圓	RPG
	DREAM SQUARE 山田まりや	DREAM SQUARE山田瑪莉亞	VIDEO SYSTEM	3800日圓	ETC
	ぷりてぃ電波ジャック (仮称)	PREATY電波JACK (暫名)	MEDIA ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
	シミュレーションRPGツクール	SRPG創作室	ASCII	價格未定	ETC
	スーパーアドベンチャーロックマンEpisode 1 月の神殿	洛克人超級歷險	CAPCOM	價格未定	AVG

發售日未定遊戲

未定	英雄降臨~THE SEVEN HEROES & CINDERELLA~	英雄降臨~THE SEVEN HEROES & CINDERELLA	OMEGA SOFT	價格未定	SLG
	コントラ~レガシー オブ ウォー~	魂斗羅	KONAMI	價格未定	ATC
	パチンコ倶楽部	彈珠機俱樂部	I.S.C	價格未定	TAB
	All Star Baseball	All Star Baseball	ACCLAIM JAPAN	價格未定	SPT
	BATTLE SPORT	BATTLE SPORT	ACCLAIM JAPAN	價格未定	SPT
	NHL Breakaway	NHL Breakaway	ACCLAIM JAPAN	價格未定	SPT
	ナイスショット	NICE SHOOT	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	STG
	ダービースタリオン・サターン (仮称)	打吡大賽馬・SATURN (暫名)	ASCII	價格未定	ETC
	囲碁	圍棋	ASCII	6800日圓	TAB
	あすか120%エクセレント	ASUKA 120% EXCELLENT	FAIMLY SOFT	價格未定	FIG
	プロピンボール	職業波子機	IMAGINEER	5800日圓	TAB
	未踏峰へ挑戦 ヒマラヤ編	向未登之峰挑戰 喜瑪拉雅山編	NET YOU	價格未定	SPT
	センチメンタル グラフティ	SENTIMENTAL GRAFFITI	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
	ドラゴンナイト4	龍騎士 4	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SRPG
	モンスターメーカー~ホーリーダカー~ (仮称)	MONSTER MAKER~HOLY DAGGER (暫名)	NEC INTERCHANNEL	6800日圓	SLG
	卒業S (仮称)	卒業S (暫名)	NEC INTERCHANNEL	6800日圓	SLG
	同級生2	同級生 2	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
	魔法少女ブリティサミー	魔法少女 PRETTY SAMY	NEC INTERCHANNEL	價格未定	AVG
	ドラゴンナイト (仮称)	龍騎士	ELF	價格未定	RPG
	神罰 人生の意味	神罰 人生的意義	GAINAX	價格未定	SLG
	デジタルピンボール~ラストグラディエーターズVER9.7	DIGITAL PINBALL VER9.7	風	價格未定	TAB
	ルナエターナルブルー	LUNAR ETERNAL BLUE (暫名)	角川書店	價格未定	RPG
	X2	X2	CAPCOM	價格未定	STG
	ストリトファイターコレクション	街頭霸王COLLECTION (暫名)	CAPCOM	價格未定	FIG
	ダンジョン&ドラゴンコレクッション	D & D COLLECTION (暫名)	CAPCOM	價格未定	ACT
	バイオハザード 2	BIO HAZARD 2	CAPCOM	價格未定	AVG
	無人島物語	無人島物語~考古學者高持慎一郎~	KSS	5800日圓	AVG
	GUN GRIFFION II (仮称)	GUN GRIFFON II (暫名)	GAME ART	價格未定	STG
	グランディア	GRANDIA	GAME ARTS	價格未定	RPG
	ゲーム日本史~天下人秀吉と家康~	GAME日本史~天下人秀吉與家康	光榮	6800日圓	ETC
	実況パワフルプロ野球97 (仮称)	實況POWERFUL職業棒球97開幕版	KONAMI	價格未定	SPT
	ときめきメモリアル ドラマシリーズvol.3	心跳回憶劇場系列VOL.3	KONAMI	價格未定	AVG
	ときめきメモリアル対戦とっかえだま	心跳回憶對戰砌圖蛋	KONAMI	價格未定	PUZ
	リーサルエンフォーサーズデラックスパック	LETHAL ENFORCERS精裝版	KONAMI	價格未定	STG
	幻想水穢伝	幻想水滸傳	KONAMI	價格未定	RPG
	タクティクスフォミュラワン	TACTICS FORMULA 1	THE MAN BREEZE	價格未定	TAB
	マスターオブモンスターズ黄昏の指輪 (仮称)	怪物之王黃昏之指環 (暫名)	SYSTEM SOFT	價格未定	SLG
	現代大戦略STRIKES (仮称)	現代大戰略STRIKES (暫名)	SYSTEM SOFT	價格未定	SLG

ダブロー・イ・ゼロウ	TABURO I ZEROU	小學館PRODUCTION	價格未定	不詳
HOUSING	HOUSING	SUPER SOFTWARE	價格未定	ETC
HOUSING CATALOG	HOUSING CATALOG	SUPER SOFTWARE	價格未定	ETC
X-JAPAN 2 (仮称)	X-JAPAN 2 (暫名)	SEGA	價格未定	ETC
ソニック ザ ファイターズ	SONIC THE FIGHTERS (暫名)	SEGA	價格未定	FIG
バーチャファイター3	VIRTUA FIGHTER 3	SEGA	價格未定	FIG
ハートオブダークネス	黑暗的心	SEGA	價格未定	AVG
ARENA (仮称)	ARENA (暫名)	SOFTBANK	價格未定	RPG
オフロード	OFF ROAD	SOFTBANK	3800日圓	RAC
KRAZY IVAN	KRAZY IVAN	SOFTBANK	5800日圓	STG
RAMA (仮称)	宇宙的會合地RAMA (暫名)	SOFTBANK	6800日圓	AVG
スチームハーツ	STREAM HEART	TGL	7800日圓	STG
DEAD OR ALIVE	DEAD OR ALIVE	TECMO SOFT	價格未定	FIG
開運 なんでも鑑定団	開運！甚麼也可鑑定團	TV東京	5000日圓	ETC
もってけたまご	把蛋拿走	NAXAT	價格未定	ACT
東京立身出世伝	東京立身出世傳 (暫名)	NAXAT	5800日圓	AVG
レクイエム (仮称)	安靈曲 (暫名)	日本ART MEDIA	價格未定	RPG
SUPER 301 S.Q. (仮称)	SUPER 301 S.Q. (暫名)	日本物產	價格未定	SLG
USドラッグチャンプ (仮称)	U.S. DRAG CHAMP (暫名)	日本物產	價格未定	RAC
V.R.麻雀 (仮称)	V.R.麻雀 (暫名)	日本物產	價格未定	TAB
テラクレスタ3D (仮称)	TERRA CURESTA 3D (暫名)	日本物產	價格未定	STG
スチームパイレーツ (仮称)	汽船海賊 (暫名)	NEVERLAND COMPANY	價格未定	SLG
大江戸ルネッサンス	大江戶文藝復興運動	PACK IN VIDEO	價格未定	SLG
こちら葛飾区亀有公園前派出所	這裏是葛飾區龜有公園前派出所 (暫名)	BANDAI	價格未定	SLG
エアーコマンダー	AIR COMMANDER	BANPRESTO	5800日圓	STG
オベリスクプロジェクト・オスカーを遂行せよ	OBELISK	BMG JAPAN	6800日圓	SLG
スワッグマン	SWAKMAN	VICTOR ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
ダンジョン・マスター (仮称)	DUNGEON MASTER (暫名)	VICTOR ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
かもめ大作戦~女神たちのささやき	海鷗大作戰	VING	價格未定	SLG
パチンコファイター (仮称)	彈珠戰士 (暫名)	PLAY STAGE	價格未定	ETC
RAYMAN2 (仮称)	RAYMAN2 (暫名)	UBI SOFT	價格未定	ETC
スタートリング.オデッセイ 1 ブルーボリューション	STARTING.ODYSSEY 1	RAY FORCE	價格未定	RPG
スタートリング.オデッセイ 2 魔竜戦争	STARTING.ODYSSEY 2 魔龍戰爭	RAY FORCE	價格未定	RPG
スタートリング.オデッセイ 3 ミレニアムの聖戦	STARTING.ODYSSEY 3米尼利亞姆之聖戰	RAY FORCE	價格未定	RPG
サムライスピリッツ天草降臨	侍魂天草降臨	SNK	價格未定	FIG
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	REAL BOUT餓狼傳説SPECIAL	SNK	價格未定	FIG
マジカルホッパーズ	魔法草蜢	BANDAI	6800日圓	ACT
飯田譲治ナイトメア	飯田讓治NIGHTMATE	PACK IN SOFT	6800日圓	AVG
アイアンブラッド	IRON BLOOD	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	ACT
ファイロ&クロード (仮称)	菲亞羅與古羅頓 (暫名)	BMG VICTOR	價格未定	ACT
ドラゴンハート	魔幻屠龍	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	ACT
タンク (仮称)	TANK (暫名)	BMG VICTOR	價格未定	SLG
瞳Evolution (仮称)	瞳 Evolutoin (暫名)	MEDIA RING	價格未定	SLG
RANSA-恋鎖-	RENSA-戀鎖-	SINGLE LIGHT	5800日圓	SLG
プラドルDISC	偶像DISC 賽車女郎篇	Sada Soft	3800日圓	ETC
ブリズムコー	PRISM CODE	富士通電腦系統	價格未定	SLG
ときめきミュージックCD2 (仮称)	心跳回憶MUSIC CD 2 (暫名)	KONAMI	價格未定	ETC
カオスシード	CHAOS SEED	NEVERLAND	價格未定	ACT
MVPベースボール `96	MVP棒球'96	DATA EAST	價格未定	SPT
CRITICOM-ザ・クリティカル・コンバット	CRITICOM	VIC東海	5800日圓	ACT
クロック (仮称)	CROC！(暫名)	MEDIAQUEST	5800日圓	AVG
MAGIC:THE GATHERING	MAGIC:THE GATHERING	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	TAB
メックウォーリア	MECH WARRIOR 2	ACTIVISION	價格未定	STG
スパイダー (仮称)	蜘蛛王冒險記	BMG VICTOR	價格未定	ACT
怪盗セイント・テール	怪盜SAINT TAIL	TOMY	6800日圓	AVG
3Dウルトラピンボール	3D ULTRA PINBALL	SIEER PIONEER	5800日圓	TAB
ヴォイスステーションPart 1	VOICE STATION Part 1	SONNET	價格未定	ETC
スーチーパイ3	美少女雀士 3	JALECO	價格未定	ETC
超FLAPPY	超FLAPPY	DABBY SOFT	5800日圓	ACT
ぷるるん! シェイプUPガール	SHAPE UP GIRL (暫名)	J.WING	價格未定	PUZ
魔法学園ルナ	魔法學園LUNAR	角川書店	6800日圓	RPG





N64

5月發售遊戲

日期	遊戲名稱	中文名稱	廠商	價格	類型
30日	時空戦士デュロック	時空戰士 TUROK	ACCLAIM JAPAN	8480日圓	STG
14日	スターウォーズ~シャドウ ズオ ブ ジエンパイア~	星球大戰~帝國之影~	任天堂	9800日圓	ACT
	ゆけゆけ!! トラブルメーカーズ	去吧！！麻煩製造者們	ENIX	9800日圓	ACT

6月以後發售遊戲

日期	遊戲名稱	中文名稱	廠商	價格	類型
下旬	６４大相撲（仮称)	64大相撲（暫名）	BOTTOM UP	價格未定	SPT
6月	本格4人打ちThe麻雀６４	The麻雀64（暫名）	VIDEO SYSTEM	9800日圓	TAB
18日	マルチレーシングチャンピオンシップ	MULTI RACING CHAMPIONSHIP	IMAGINEER	8900日圓	RAC
7月	SONIC WINGS ASSAULT	SONIC WINGS ASSAULT	VIDEO SYSTEM	9800日圓	STG
	レブ·リミット	REV LIMIT	SETA	價格未定	RAC
	森田将棋６４（仮称)	森田將棋64	SETA	9800日圓	TAB
1日	麻雀放浪記CLASSIC	麻雀放浪記CLASSIC	IMAGINEER	8900日圓	TAB
9月	エアロゲイジ	AEROGATE	ASCII	價格未定	不詳
11月	カメレオン·ツイスト	扭扭變色龍	日本SYSTEM SUPPLY	價格未定	ACT
12月	ハイパーオリンピックンナガノ	超級長野奧運會（暫名）	KONAMI	價格未定	SPT
夏	3D格闘（仮称)	3D格鬥（暫名）	IMAGINEER	價格未定	FIG

97年發售預定遊戲

日期	遊戲名稱	中文名稱	廠商	價格	類型
	トップギア·ラリー	TOP GEAR RALLY	KEMCO	價格未定	RAC
	ドゥーム６４（仮称)	DOOM 64（暫名）	GAME BANK	價格未定	STG
	パワーリーグ６４	POWER LEAGUE 64	HUDSON	價格未定	SPT
	リーズン（仮称)	理由（暫名）	IMAGINEER	價格未定	TAB
	魔法聖紀エルテイル（仮称)	魔法聖紀EL TILL（暫名）	IMAGINEER	9980日圓	RPG
	バーチャル飛龍の拳コレクション（仮称)	飛龍之拳TWIN（暫名）	CULTURE BRAIN	價格未定	FIG
	ヘクセン	HEXEN	GAME BANK	8800日圓	ACT
	がんばれゴエモン5~ネオ桃山幕府のおどり~	大盜伍佑衛門~新桃山幕府之舞	KONAMI	價格未定	ACT
	ミッション·インポッシブル	職業特工隊	PACK IN SOFT	價格未定	ADV
	爆ボンバーマン（仮称)	爆炸彈人	HUDSON	價格未定	ACT
	Jリーグイレブンビート１９９７	日本職業足球聯賽 ELEVEN HIT 1997	HUDSON	價格未定	SOC
秋	Jリーグダイナマイトサッカー64	日本職業DYNAMITE足球64	IMAGINEER	8900日圓	SOC
	シムシティ２０００（仮称)	SIM CITY 2000（暫名）	IMAGINEER	價格未定	SLG
97年	プロ麻雀　極６４	職業麻雀 極64	ATHENA	9800日圓	TAB
	超時空要塞マクロス ANOTHER DIMENSION（仮称)	超時空要塞MACROSS ANOTHER DIMENSION（暫名）	TOMY	價格未定	SLG
	パチンコワールド64	彈珠機世界64	SHOUEI SYSTEM	價格未定	TAB
	ゼルダの伝説６４（仮称)	煞爾達傳說64（暫名）	任天堂	價格未定	RPG
	デュアルヒーローズ	DUAL HEROS	HUDSON	價格未定	FIG
	スーパーロボットスピリッツ	超級機械人SPIRIT	BANPRESTO	價格未定	FIG
	フライトシミュレーター	模擬飛行（暫名）	VIDEO SYSTEM	價格未定	SPT
	バーチャルプロレスリングウルトラバトルロイヤル(仮称)	VIRTUAL摔角超級皇家戰（暫名）	ASMIK	價格未定	SPT

發售日未定遊戲

日期	遊戲名稱	中文名稱	廠商	價格	類型
	新日本ブロレス	新日本職業摔角鬥魂炎導	HUNSON	價格未定	SPT
98年春	ジャングル大帝	小白獅	任天堂	價格未定	AVG
	ウェインガレツキーホッケー	WAIN GARAGE HOCKEY（暫名）	GAMEBANK	價格未定	SPT
	ドラキュラ3D（仮称)	惡魔城3D（暫名）	KONAMI	價格未定	ACT
	新·格闘~バトルダンサーズ	新格鬥BATTLE DANCERS（暫名）	KONAMI	價格未定	FIG
	クオンパ	Cu-On-Pa	T&E SOFT	價格未定	PUZ
	キャバリーバトル3000	GABARY BATTLE 3000	日本SYSTEM SUPPLY	價格未定	SPT
	F-ZERO 64	F-ZERO 64	任天堂	價格未定	SPT
	MOTHER 3（仮称)	MOTHER 3（暫名）	任天堂	價格未定	RPG
	カービィのエアライド（仮称)	卡比的AIRLIGHT（暫名）	任天堂	價格未定	SPT
	クライマー（仮称)	CLIMBER（暫名）	任天堂	價格未定	SPT
	クリエイター	創造者	任天堂	價格未定	不詳
	ゴールデンアイ００７	007金眼睛	任天堂	價格未定	ACT
	ゴルフ（仮称)	哥爾夫球（暫名）	任天堂	價格未定	SPT
	ゼルダの伝説６４（仮称)	煞爾達傳說64（暫名；64DD專用）	任天堂	價格未定	RPG
	バキーブキー（仮称)	BAKIBUKI（暫名）	任天堂	價格未定	SPT
	ボディ　ハーベスト（仮称)	BODY HARVEST（暫名）	任天堂	價格未定	ETC
	ヨッシーアイランド６４	勇士恐龍冒險島 64	任天堂	價格未定	ACT
	金田一少年の事件簿（仮称)	金田一少年之事件簿（暫名）	HUDSON	價格未定	AVG
	ブレードアンドバレル	BLADE & BARREL	KEMCO	價格未定	ACT
	ワイルドチョッパーズ	WILD CHOPPERS	SETA	9800日圓	STG
	雷のごとく~超高速囲碁~	像雷般的超高速圍棋	SETA	9800日圓	TAB

超級任天堂

日期	遊戲名稱	中文名稱	廠商	價格	類型
5月下旬	PARLOR!MINI6パチンコ実機シミュレーションゲーム	PARLOR！MINI 6彈珠機實機模擬遊戲	日本TELENET	4900日圓	TAB
夏	ふね太郎	船太郎	PACK IN SOFT	價格未定	SPT
97年	ああっ女神さまっ（仮称)	我的女神（暫名）	KSS	10800日圓	AVG
	マジックボール	MAGIC BALL	POW	6800日圓	ACT
	ファイティングアイスホッケー	戰鬥冰上曲棍球	COCONUT JAPAN	9980日圓	SPT
	スーパーファミリーゲレンデ	超級FAMILY滑雪練習場	NAMCO	價格未定	SPT
	同級生２	同級生２	BANPRESTO	7980日圓	AVG

PC-FX

日期	遊戲名稱	中文名稱	廠商	價格	類型
23日	PLA（18禁)	Pia 歡迎來到 CARROT	NEC HE	價格未定	ETC
6日	続·初恋物語　修学旅行	續·初戀物語 修學旅行	NEC HE	價格未定	SLG
27日	アルバレアの乙女	艾魯巴尼亞之少女	NEC HE	價格未定	SLG
未定	卒業R	卒業R	NEC AVENUE	價格未定	SLG
	MASTERS遥かなるオーガスタ3（仮称)	MASTER哥爾夫球3（暫名）	NEC HE	價格未定	SPT
	こみっくろーど	漫畫王	NEC HE	價格未定	SLG
	となりのプリンセス ロルフィー	鄰家的公主 羅露菲	NEC HE	價格未定	RPG
	ペブルビーチ波濤（仮称)	波濤哥爾夫球（暫名）	NEC HE	價格未定	SPT
	みにまむなのにっく	變成最小（暫名）	NEC HE	價格未定	SLG
	ルルリ·ラ·ルラ	LULURI LA LULA	NEC HE	7800日圓	ACT
	超神兵器ゼロイガー	超神兵器	NEC HE	7800日圓	STG
	負けるな魔剣道Z	不要輸!魔劍道Z	NEC HE	價格未定	ACT
	惑星攻撃隊リトルキャッツ（仮称)	惑星攻擊隊LITTLE CATS（暫名）	NEC HE	價格未定	SLG
	天外魔境III NAMIDA	天外魔境III NAMIDA	HUDSON	價格未定	RPG
	スパークリングフェザー	霹靂賽艇	NEC HE	價格未定	SPT
	LAST IMPERIAL PRINCE	帝國最後王子	NEC HE	價格未定	RPG

NEO・GEO

日期	遊戲名稱	中文名稱	廠商	價格	類型
6月27日	真説サムライスピリッツ武士道烈伝	真説侍魂 武士道烈傳（CD-ROM）	SNK	6800日圓	RPG
未定	ザ·キング·オブ·ファイターズ'97	拳皇97（卡帶）	SNK	價格未定	FIG
	ザ·キング·オブ·ファイターズ'97	拳皇97（CD-ROM）	SNK	價格未定	FIG
	パルスター２（仮称)	PULSE STAR 2（卡帶）（暫名）	SNK	價格未定	STG
	パルスター２（仮称)	PULSE STAR 2（CD-ROM）（暫名）	SNK	價格未定	STG



《遊戲誌》別冊系列第三彈

CAPCOM畫集的最新版本

只限香港發售 絕對限量發行

THE ART OF CAPCOM

網羅CAPCOM**最新**遊戲插圖、設定原畫

從未在任何畫集中刊出!!

街頭霸王III

RED EARTH

BIO HAZARD 2

少年街霸2

精選CAPCOM經典遊戲插圖

街頭霸王系列

魔域戰士系

異度

POW ED GEAR

CA TAIN COMMANDO……

好評發售中

重磅粉紙**精印**媲美日本畫集

每本定價港幣88元

各大書報攤、遊戲及漫畫專門店有售

FIGHTER ZERO2

© CAPCOM ALL RIGHTS RESERVED

SONY®



NEW

KV-V16MN2

打機快掣

AUTOGAME PON

玩GAME方便又快趣

打機要快，開機當然要快！Sony全新V系列電視機獨有「打機快掣」**Auto Game Pon**，只要您預先按下此鍵，開遊戲機時電視機會同時啟動，玩Games更快、更方便。其他功能包括麗音、環迴立體聲，以及可加強打機時逼真震撼感的遊戲畫面模式。V系列闊螢幕電視機備有16吋及20吋型號任您選擇，當然係打機發燒友的首選。

WIDE Trinitron 16"/20"

Sony Corporation of Hong Kong Ltd.

客戶服務接待中心 • Customer Service Reception Centre

銅鑼灣：軒尼詩道555號東角中心16字樓
旺角：彌敦道664號惠豐中心七樓705-706室
荃灣：眾安街55號英皇娛樂廣場二樓商號201-2室
沙田：沙田中心地下6號舖
牛頭角：鴻圖道1號二樓202-3室

客戶服務熱線：2833 5129
網址：http://www.sonyhk.com.hk



九龍觀塘鴻圖道1號
二樓202-3室